WAWASAN SENI DAN DESAIN 1

Tri Surantono, S.Sn.

WAWASAN SENI DAN DESAIN 1

UNTUK

SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

SENI RUPA

Kelas XI, Semester 1

Tri Surantono, S.Sn.

Tri Surantono, S.Sn.

WAWASAN SENI DAN DESAIN 1

MODUL SISWA

UNTUK

SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

SENI RUPA

Kelas XI, Semester 1

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
DIREKTORAT PEMBINAAN SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
2013

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan kekuatan, rahmat, dan hidayah-Nya sehingga Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dapat menyelesaikan penulisan modul dengan baik.

Modul ini merupakan bahan acuan dalam kegiatan belajar mengajar peserta didik pada Sekolah Menengah Kejuruan bidang Seni dan Budaya (SMK-SB). Modul ini akan digunakan peserta didik SMK-SB sebagai pegangan dalam proses belajar mengajar sesuai kompetensi. Modul disusun berdasarkan kurikulum 2013 dengan tujuan agar peserta didik dapat memiliki pengetahuan, sikap, dan keterampilan di bidang Seni dan Budaya melalui pembelajaran secara mandiri.

Proses pembelajaran modul ini menggunakan ilmu pengetahuan sebagai penggerak pembelajaran, dan menuntun peserta didik untuk mencari tahu bukan diberitahu. Pada proses pembelajaran menekankan kemampuan berbahasa sebagai alat komunikasi, pembawa pengetahuan, berpikir logis, sistematis, kreatif, mengukur tingkat berpikir peserta didik, dan memungkinkan peserta didik untuk belajar yang relevan sesuai kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) pada program studi keahlian terkait. Disamping itu, melalui pembelajaran pada modul ini, kemampuan peserta didik SMK-SB dapat diukur melalui penyelesaian tugas, latihan, dan evaluasi.

Modul ini diharapkan dapat dijadikan pegangan bagi peserta didik SMK-SB dalam meningkatkan kompetensi keahlian.

Jakarta, Desember 2013

Direktur Pembinaan SMK

DAFTAR ISI

Unit 3. Sejarah Seni Rupa Indonesia Zaman Baru/Zaman Modern

Unit 4. Tinjauan Seni Tradisi dan Seni Modern

Unit 5. Tinjauan Seni Modern

Unit 6. Apresiasi Seni Rupa Murni

DAFTAR GAMBAR

GLOSSARIUM

animasi	: gambar hidup
aquarel	: teknik melukis dengan media cat air
burr	: garis tepi yang tidak rata
brush stroke	: sapuan/goresan kuas
dominan	: menguasai
fleksibel	: luwes
figuran	: peran pembantu, peran tambahan
food gathering	: pengumpul makanan
holistik	: menyeluruh
komprehensif	: lengkap
kriya	: pekerjaan (kerajinan) tangan
lanskap	: pemandangan
mempresentasikan	: menampilkan, menyajikan
modern	: yang baru, terbaru, mutakhir
message	: pesan
nasionalisme	: rasa, paham kebangsaan
natural	: alami, bersifat alam
nomaden	: mengembara
ornament	: hiasan, ragam hias,rengga
prasasti	: batu bertulis
referensi	: sumber bacaan
resume	: ringkasan
renaissance	: kelahiran kembali
spanraam	: bingkai lukisan (dari kayu)
sintetis	: tiruan
spirit	: semangat
terracotta	: tanah liat yang dibakar
transparan	: tembus pandang
transfer of feeling	: menularkan perasaan
visualisasi	: penggambaran
wangsa	: keluarga

DESKRIPSI MODUL

Modul dengan judul WAWASAN SENI DAN DESAIN KELAS X SEMESTER 1 berisikan informasi tentang sejarah seni rupa jaman pra sejarah, zaman sejarah, zaman baru, Tinjauan Seni Tradidi dan Seni Modern, Tinjauan Seni Modern dan Apresiasi Seni Rupa Murni.

Modul ini digunakan sebagai bahan ajar pada kelas X Semester 1 di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) paket keahlian Seni Lukis. Format modul disesuaikan dengan kurikulum 2013 yang mengedepankan proses pembelajaran saintifik, di mana proses pembelajaran menekankan pada keaktifan siswa untuk melaksanakan proses belajar yang sesuai dengan prinsip-prinsip keilmuan, mulai dari mengamati sampai dengan mengkomunikasikan hasil.

Dalam modul ini beberapa informasi yang ada merupakan contoh saja. Dengan demikian guru dapat menyesuaikan dan mengembangkan sesuai dengan kondisi yang ada di masing-masing sekolah atau daerah. Modul juga dilengkapi dengan materi apresiasi dan teknik presentasi agar aktivitas pembelajaran lebih utuh sesuai dengan karakter *scientific approach*. Informasi mengenai penugasan dan penilaian diberikan agar proses penilaian otentik dapat diterapkan dengan baik. Contoh tugas dan contoh penilaian yang ada dapat dikembangkan oleh masing-masing guru pengampu mata pelajaran.

KOMPETENSI INTI DAN KOMPETENSI DASAR

BIDANG KEAHLIAN : SENI RUPA DAN KRIYA
PROGRAM KEAHLIAN : 1. SENI RUPA
1. DESAIN DAN PRODUKSI KRIYA
MATA PELAJARAN : WAWASAN SENI DAN DESAIN

Kelas X SEMESTER I

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya	1.1. Meyakini dan mengamalkan anugerah Tuhan atas kemampuan berpikir kreatif melalui pembelajaran wawasan seni dan desain sebagai amanat untuk kemaslahatan umat manusia
2. Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.	2.1. Menunjukkan sikap cermat, teliti, jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif, dan proaktif sebagai hasil dari pembelajaran wawasan seni dan desain 2.2. Menghargai karya wawasan seni dan desain sebagai sikap kepedulian terhadap sesame 2.3. Menunjukkan pentingnya kepedulian terhadap pemanfaatan wawasan seni dan desain untuk kesejahteraan umat manusia dan upaya pelestarian lingkungan sosial dan alam

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.	3.1 Memahami sejarah seni rupa Indonesia 3.2 Memahami tinjauan seni tradisi dan modern 3.3 Memahami apresiasi seni rupa murni 3.4 Memahami sejarah seni rupa timur dan barat 3.5 Memahami nilai-nilai artistik, teknik dan tema pada apresiasi seni rupa terapan 3.6 Memahami konsep pengembangan desain produk
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.	4.1 Membuat resume sejarah seni rupa Indonesia 4.2 Membuat resume tinjauan seni tradisi dan seni modern 4.3 Membuat resume apresiasi seni murni untuk mengetahui nilai artistik, teknik dan tema. 4.4 Membuat resume sejarah seni rupa timur dan barat 4.5 Membuat resume apresiasi seni terapan untuk mengetahui nilai artistik, teknik dan tema. 4.6 Membuat karya pengembangan desain produk yang berdampak pada aspek Kreatif

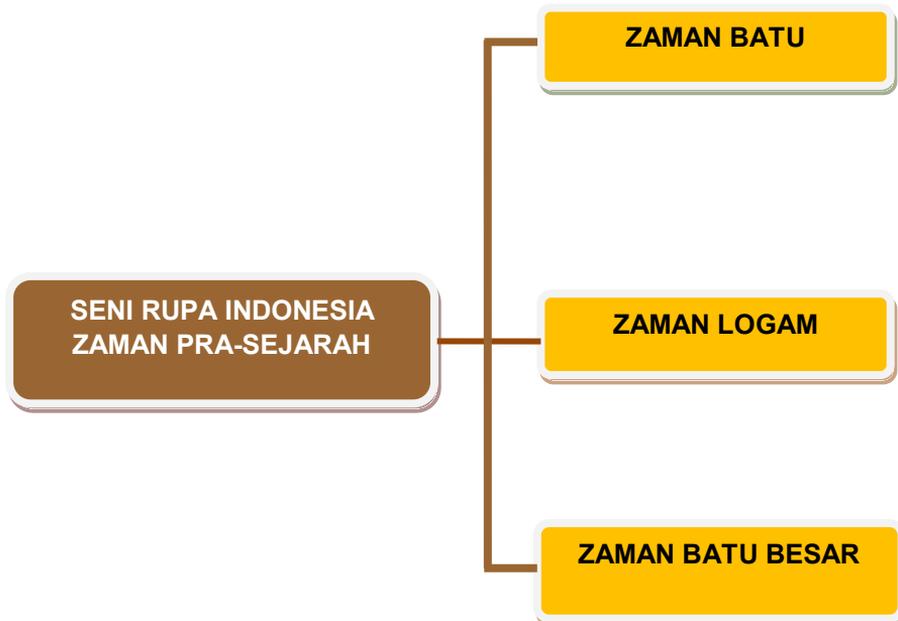
SEJARAH SENI RUPA INDONESIA

Materi Pembelajaran

Belajar sejarah kebudayaan Indonesia akan menumbuhkan jiwa patriotik, rasa cinta kepada tanah air Indonesia, kebanggaan sebagai Bangsa Indonesia.. Sesungguhnya kita patut bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Kuasa bahwa bangsa Indonesia dikaruniai kekayaan budaya dan memiliki peradaban yang adiluhung. Nenek moyang kita telah mewariskan begitu banyak peninggalan. Peninggalan tersebut sudah ada yang ditemukan maupun masih terpendam, tersimpan di berbagai tempat. Sudah ada yang ditemukan, diteliti, ditelaah, dipublikasikan, didokumentasikan dengan baik, namun juga masih ada yang berupa naskah, situs, manuskrip yang belum diteliti. Bukti peninggalan tersebut antara lain karya senirupa peninggalan beberapa periode sejarah.

Sesuatu yang bernilai kreatif baru kita ketahui dengan jalan perbandingan, baik sezaman maupun sebelum dan sesudah zamannya. Tidak ada kerja kreatif yang tidak bertumpu pada zaman sebelumnya, generasi sebelumnya, atau tradisi sebelumnya yang diacu. Seorang seniman selalu bertolak dari tradisi tertentu, sekurang-kurangnya pada masa awal pembelajarannya. Inilah tahap *kondisioning* budaya.(Jakob Sumardjo, 2009 :5)

Manusia dapat belajar dari sejarah. Sejarah memberikan gambaran tentang kehidupan masa lalu. Manfaat belajar sejarah antara lain dapat mempelajari hasil budaya manusia. Karya Seni Rupa Indonesia sebagai salah satu hasil budaya bangsa Indonesia ternyata telah melewati masa yang panjang, dan dapat dikelompokkan menjadi tiga zaman/periode : zaman pra sejarah, zaman sejarah, zaman baru/modern.

A. Ruang Lingkup Pembelajaran

B. Tujuan

Setelah mempelajari modul ini diharapkan peserta didik mampu :

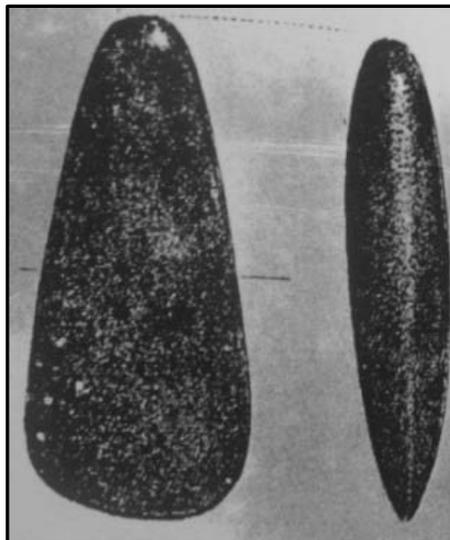
1. mendeskripsikan pengertian dan ragam visualisasi peninggalan seni rupa zaman batu, zaman logam, dan zaman batu besar dengan baik dan benar.
2. mengidentifikasi pengertian dan ragam visualisasi peninggalan seni rupa zaman batu, zaman logam, dan zaman batu besar dengan baik dan benar.
3. mengeksplorasi pengertian dan ragam visualisasi peninggalan seni rupa zaman batu, zaman logam, dan zaman batu besar dengan baik dan benar.
4. mengkomunikasikan pengertian dan ragam visualisasi peninggalan seni rupa zaman batu, zaman logam, dan zaman batu besar dengan baik dan benar.

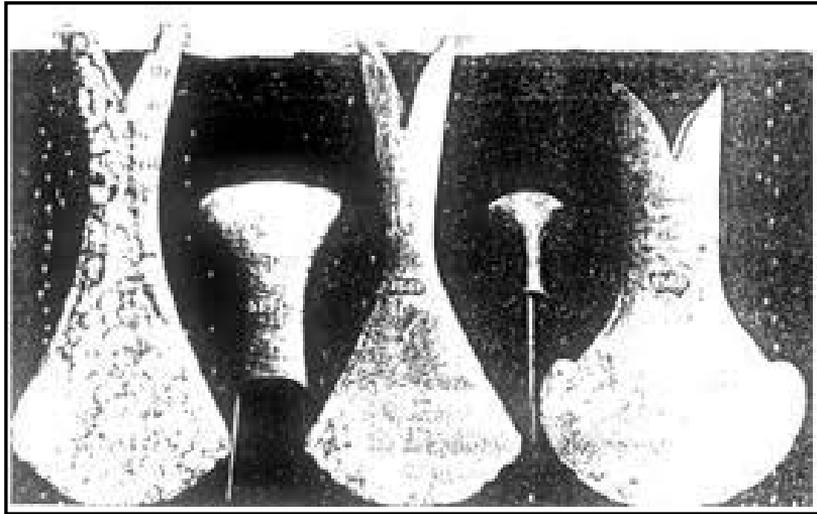
C. Mengamati

Amatilah foto peninggalan zaman pra sejarah berikut ini ;

1. Serpihan batu zaman Palaeolithikum

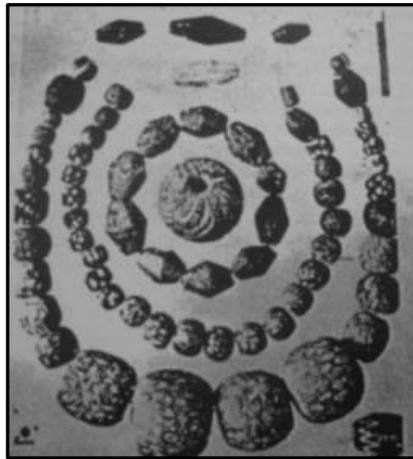
Sumber: wisnujadmika.files.wordpress.com/2013/02/alat-serpih1wacananusantara-org1.jpg

2. Kapak Lonjong

Sumber: M Sudarmo, Drs. Wiyadi, Sejarah Seni Rupa Indonesia 1, Depdikbud, 1983

3. Kapak Corong

Sumber : elib.sman1subang.sch.id

4. Moko dan Nekara

Sumber: Buku Panduan Museum Sono Budoyo Yogyakarta

5. Perhiasan manik-manik dari kaca

Sumber: M Sudarmo, Drs. Wiyadi,
Sejarah Seni Rupa Indonesia 1, Depdikbud, 1983

6. Menhir

Sumber: M Sudarmo, Drs. Wiyadi,
Sejarah Seni Rupa Indonesia 1, Depdikbud, 1983

7. Bejana

Sumber: indonesiaexplorer.net

8. Sarchopagus

Sumber: M Sudarmo, Drs. Wiyadi,
Sejarah Seni Rupa Indonesia 1, Depdikbud, 1983

9. Punden Berundak

Sumber : verseofuniverse.blogspot.com

D. Menanya

1. Tanyakanlah kepada ahli/nara sumber yang Anda kenal, buatlah daftar pertanyaan yang relevan dengan topik bahasan yaitu;
   a. Segala sesuatu yang berkaitan erat dengan peninggalan seni rupa zaman batu.
   b. Segala sesuatu yang berkaitan erat dengan peninggalan seni rupa zaman logam.
   c. Segala sesuatu yang berkaitan erat dengan peninggalan seni rupa zaman batu besar.
2. Lakukan wawancara dengan beliau, kemudian diskusikan bersama Bapak/Ibu Guru. Tulislah hasil wawancara Anda.

E. Mengeksplorasi

Kumpulkan data yang berkaitan dengan obyek studi dari berbagai sumber/referensi :

1. Peninggalan seni rupa zaman batu
2. Peninggalan seni rupa zaman logam
3. Peninggalan seni rupa zaman batu besar

F. Mengasosiasi

Diskusikan dalam kelompok temanmu di kelas perihal informasi yang telah Anda kumpulkan dari berbagai sumber mengenai :

1. Peninggalan seni rupa zaman batu
2. Peninggalan seni rupa zaman logam
3. Peninggalan seni rupa zaman batu besar

Selanjutnya yang tuliskan beberapa catatan, khususnya masukan dari diskusi Anda dengan teman-teman untuk memperkaya/memperbaiki informasi dan kesimpulan sementara yang telah Anda buat.

Catatan hasil diskusi:

……………………………………………………………………………………
……………………………………………………………………………………
……………………………………………………………………………………
……………………………………………………………………………………

G. Mengkomunikasikan/Menyajikan/Membentuk Jaringan

Presentasikan hasil pengumpulan dan rangkuman informasi data hasil pembelajaran dan kesimpulan yang berhasil Anda buat tentang "peninggalan-peninggalan seni rupa pada zaman batu, zaman logam dan zaman batu besar". Selanjutnya Anda dapat menambah pengetahuan dan wawasan dengan beberapa cara yaitu:

Anda dapat menambah pengetahuan dan wawasan dengan beberapa cara yaitu :

1. Studi kepustakaan, mencari referensi mengenai peninggalan seni rupa zaman batu, zaman logam dan zaman batu besar di perpustakaan sekolah anda. Selanjutnya anda dapat membaca, mempelajari dan mencermati dengan seksama.
2. *Browsing internet*, sumber belajar saat ini selain buku adalah internet. Silahkan anda mencari data tentang peninggalan seni rupa zaman batu, zaman logam dan zaman batu besar. Apabila anda berkenan mengunduh data tersebut, jangan lupa untuk mencantumkan sumber unduhannya.
3. Buku, Jurnal, Majalah tentang Seni dan Seni Rupa, sumber belajar dapat pula diperoleh dengan membaca dari buku, jurnal dan majalah tentang seni.

4. Mengunjungi museum, sumber belajar dapat juga diperoleh melalui kunjungan ke museum. Benda-benda peninggalan sejarah budaya merupakan sumber kajian pengetahuan yang otentik.

Ketika Anda melakukan presentasi hasil pembelajaran, Anda dapat menggunakan berbagai media secara tertulis seperti laporan tertulis, artikel yang dilengkapi *power point*, gambar foto, dan bahkan video. Semakin lengkap Anda menggunakan media, maka kan semakin lenkap teman-teman Anda untuk mendapatkan informasi/data pembelajaran. Dengan melakukan presentasi akan memperkaya wawsan dan pengetahuan Anda khususnya tentang peninggalan-peninggalan seni rupa zaman batu, zaman logam dan zaman batu besar, apabila setiap peserta/kelompok mampu mengumpulkan informasi yang berbeda, unik, dan lengkap.

Tuliskan masukan-masukan yang Anda peroleh dari presentasi yang Anda sajikan di kelas atau forum ilmiah lain yang dapat digunakan untuk temuan Anda.

Masukan hasil presentasi:

…………………………………………………………………………………
…………………………………………………………………………………
…………………………………………………………………………………
……………………………………………………………………………….

H. Materi Pemelajaran

1. Zaman Pra-Sejarah

Sejarah seni rupa zaman pra-sejarah di Indonesia dibagi menjadi ; Zaman Batu, Zaman Logam dan Zaman Batu Besar.

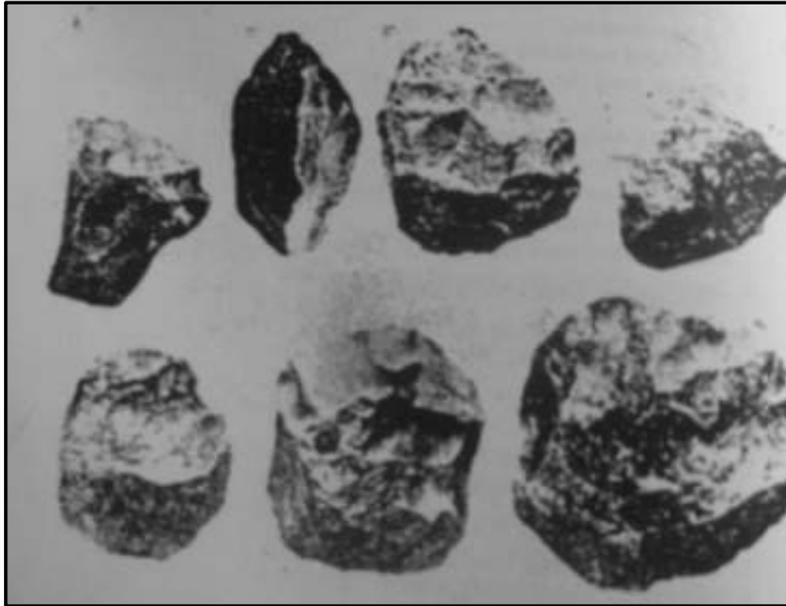
Zaman Batu dibagi menjadi 3 masa ; Zaman Batu Tua (Zaman *Palaeolitikum*), Zaman Batu Tengah (Zaman *Mesolitikum*) dan Zaman Batu Muda (*Neolitikum*).

2. Zaman Batu Tua *(Palaeolitikum)*

Pada zaman batu tua cara hidup manusia di Indonesia masih mengembara*(nomaden*), belum bercocok tanam, mereka makan dari tumbuhan yang ada dan berburu hewan di hutan *(food gathering).* Peninggalannya berupa batu genggam, ditemukan di

Pacitan dan Ngandong,sehingga disebut kebudayaan Pacitan dan Ngandong.

Gambar 1. Serpihan Batu Peninggalan Palaeolithikum
Sumber: wisnujadmika.files.wordpress.com/2013/02/alat-

Gambar 2. Alat-alat dari Batu Tanduk Rusa berasal dari Pacitan
Sumber: M Sudarmo, Drs. Wiyadi, Sejarah Seni Rupa Indonesia 1, Depdikbud 1983

Gambar 3. Alat-alat dari Batu *Chopper* dari Pacitan
Sumber : M Sudarmo, Drs. Wiyadi,
Sejarah Seni Rupa Indonesia 1, Depdikbud 1983

3. Zaman Batu Tengah *(Mesolitikum)*

Pada zaman batu tengah, manusia sudah mulai bertempat tinggal menetap. Mereka sudah bercocok tanam dan beternak, meski masih dalam taraf sederhana. Tempat tinggalnya berupa gubuk di tepi pantai dan di gua.

Peninggalannya berupa bukit kerang, disebut dapur sampah atau kyokken moddinger, *kjokken*=dapur*,* *moddinger*=sampah, peninggalan di gua disebut *abris sous roche, abris*=tinggal*, sous*=dalam*, roche*=gua.

4. Zaman Batu Muda *(Neolithikum)*

Manusia pada zaman batu muda sudah bertempat tinggal secara menetap, sudah mengenal cara bercocok tanam dan beternak. Mereka telah mengenal ilmu pengetahuan, seperti ilmu falak (perbintangan).

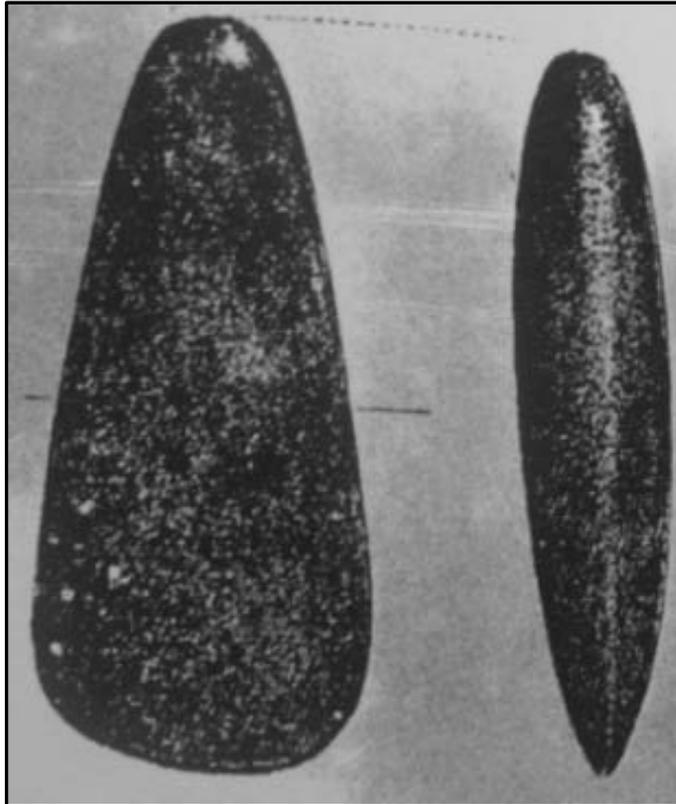
Perkakas yang digunakan berupa peralatan terbuat dari batu yang lebih halus buatannya. Peninggalannya berupa:

a. Kapak persegi; bentuk dan ukurannya bermacam-macam. Yang berukuran besar disebut *beliung.* Yang berukuran kecil disebut *tarah.*

Gambar 4. Kapak Persegi,
Sumber : M Sudarmo, Drs. Wiyadi, Sejarah Seni Rupa Indonesia 1, Depdikbud, 1983

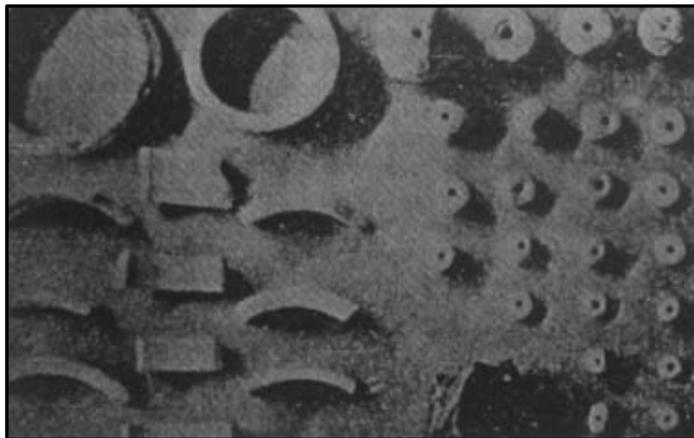
b. Kapak bahu; bentuknya mirip kapak persegi, hanya pada bagian yang diikat tangkainya diberi leher mirip bentuk botol persegi.

Gambar 5. Kapak Bahu
Sumber : M Sudarmo, Drs. Wiyadi, Sejarah Seni Rupa Indonesia 1, Depdikbud, 1983

c. Kapak lonjong; bentuknya lonjong atau oval. Bermacam-macam ukuran : besar, sedang dan kecil.

Gambar 6. Kapak Lonjong
Sumber: M Sudarmo, drs. Wiyadi, Sejarah Seni Rupa Indonesia 1, Depdikbud, 1983

d. Gerabah/tembikar; motif hiasnya berupa ukiran dan garis.

Gambar 7. Pecahan Gerabah
Sumber : M Sudarmo, Drs. Wiyadi, Sejarah Seni Rupa Indonesia 1, Depdikbud, 1983

e. Perhiasan; aneka bentuk perhiasan atau asesoris berupa kalung, gelang dan cincin yang terbuat dari batu akik dan batu indah.

Gambar 8. Perhiasan dari Batu Zaman Neolitikum,
Sumber: M Sudarmo, Drs. Wiyadi, Sejarah Seni Rupa Indonesia 1, Depdikbud, 1983

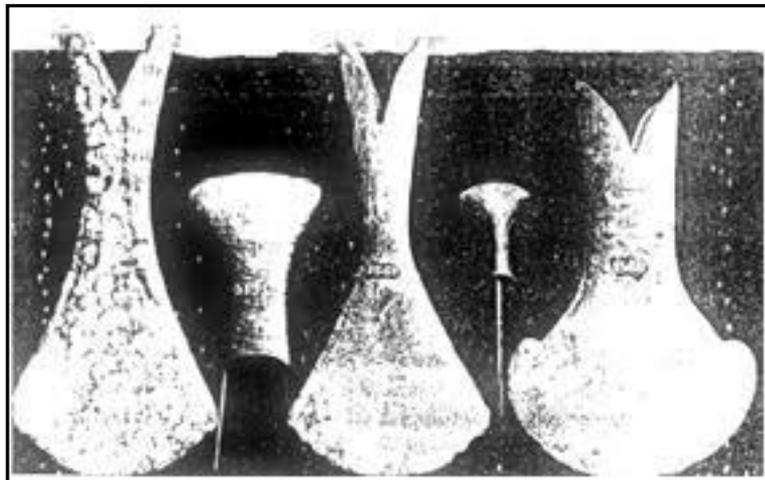
f. Alat pemukul kayu/kulit kayu. Alat ini berfungsi untuk membuat pakaian.

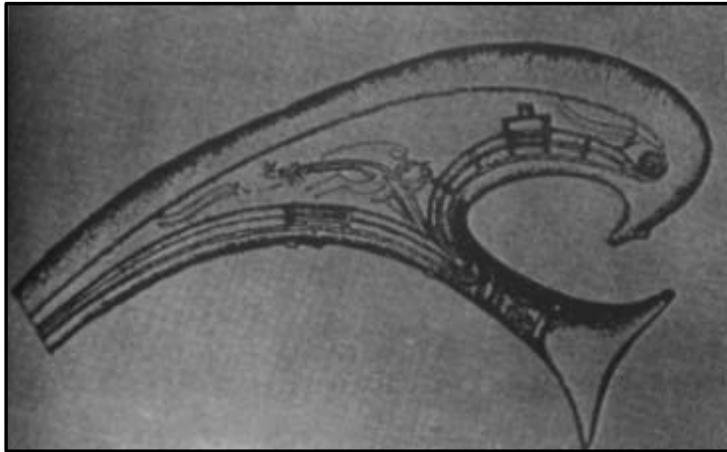
5. Zaman Logam

Zaman Logam dibagi menjadi zaman perunggu, zaman tembaga dan zaman besi. Indonesia tidak mengalami zaman tembaga, sebab sampai kini tidak ditemukan peninggalan benda-benda dari tembaga, sehingga melompat langsung ke zaman perunggu.

Hasil kebudayaan perunggu di Indonesia berupa:

a. Kapak Corong, yang berbentuk seperti corong.

Gambar 9. Kapak Corong
Sumber : Buku panduan Museum sono Budoyo Yogyakarta

Gambar 10. Kapak Corong
Sumber: elib.sman1subang.sch.id

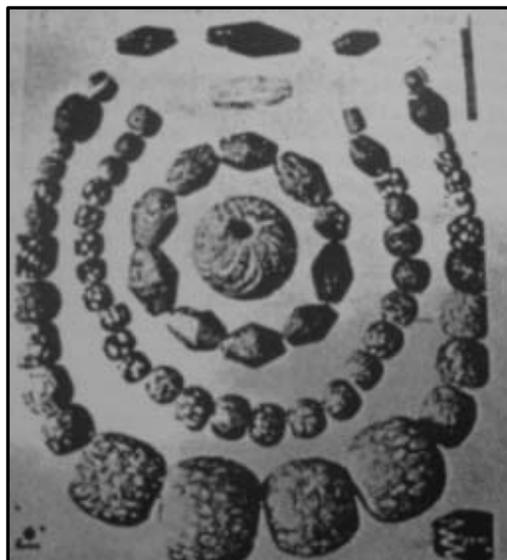
b. Kapak Candrasa*;* di Jawa Barat berhiaskan gambar burung terbang yang diberi garis, atau membawa sebuah candrasa. Sedangkan kapak yang ditemukan di pulau Roti berhiaskan garis-garis yang tipis.

Gambar 11. Candrasa Perunggu dari Jawa Timur
Sumber: M Sudarmo, Drs. Wiyadi, Sejarah Seni Rupa Indonesia 1, Depdikbud, 1983

c. Nekara (Moko) ; dihiasi berupa garis-garis lurus, bengkok, pilin, geometris, juga hiasan bermotif hewan seperti gajah, kuda, burung merak, rusa.

Gambar 12. Moko dan Nekara
Sumber: Buku Panduan Museum Sono Budoyo Yogyakarta

d. Bejana; bentuknya langsing dan agak pipih, berhiaskan motif geometris dan pilin

Gambar 13. Bejana
Sumber**:** indonesiaexplorer.net

e. Perhiasan; berupa gelang, anting-anting, cincin, kalung dan manik-manik terbuat dari kaca. Manik-manik sebagian ditemukan di kuburan.

Gambar 14. Perhiasan Manik-manik dari Kaca
Sumber**:** M Sudarmo, Drs. Wiyadi, Sejarah Seni Rupa Indonesia 1, Depdikbud, 1983

f. Seni Hias; ditemukan pada benda-benda kerajinan dengan motif hias berupa hewan dan bentuk geometris.

Gambar 15. Seni Hias pada Pecahan Tembikar
Sumber: M Sudarmo, Drs. Wiyadi, Sejarah Seni Rupa Indonesia 1, Depdikbud, 198

6. Zaman Batu Besar

Pada zaman batu besar telah dihasilkan bangunan yang terbuat dari batu besar seperti :

a. *Menhir* adalah tiang atau tugu dari batu

Gambar 16. Menhir

b. *Sarchopagus* adalah peti mayat dari batu berfungsi sebagai tempat penguburan.

Gambar 17. Sarchopagus
Sumber: M Sudarmo, Drs. Wiyadi,"Sejarah Seni Rupa Indonesia 1, Depdikbud, 1983

c. *Punden Berundak* adalah bangunan berundak-undak untuk pemujaan.

Gambar 18. Punden Berundak
Sumber: verseofuniverse.blogspot.com

d. *Pandhusa* adalah kubur batu.

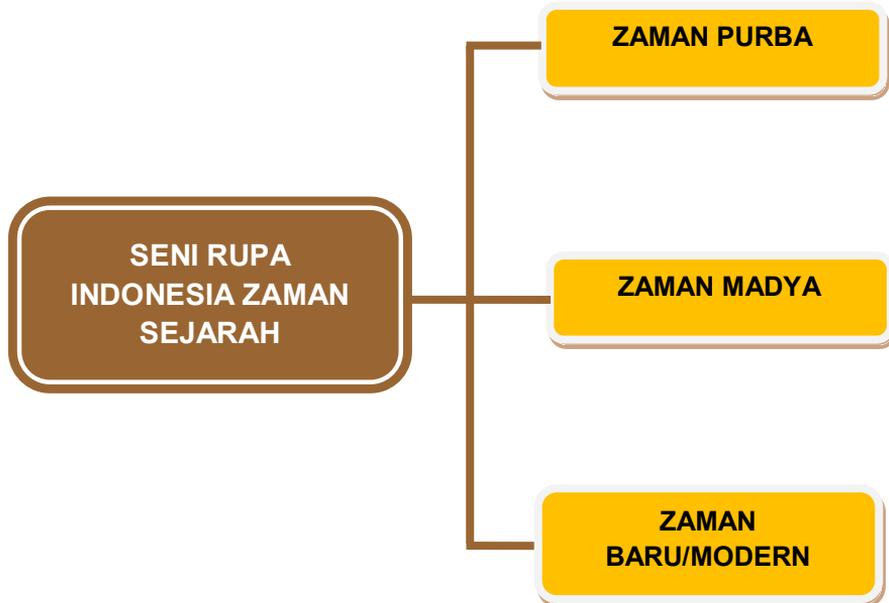
Gambar 19. Pandhusa
Sumber: dahriiskandar.blogspot.com

e. Lesung Batu adalah alat dari batu untuk menumbuk.
f. Patung berfungsi sebagai benda pemujaan dan sebagai tanda peringatan.
g. *Dolmen* adalah meja batu yang berkaki *menhir,* berfungsi sebagai persajian.
h. Peninggalan zaman batu besar tersebar di Jawa, Sumatra, Bali, Nias, Flores, Sumba.

Seni lukis pada zaman pra-sejarah memiliki peranan penting karena kemungkinan digunakan untuk kepentingan magis. Lukisan pada umumnya berupa gambar hewan perburuan atau telapak tangan manusia. Lukisan dibuat pada dinding gua atau karang-karang di tepi pantai.

Lukisan pada zaman pra-sejarah di Indonesia dapat diketemukan antara lain di gua Leang Pattakere di Maros, Sulawesi Selatan, dinding-dinding gua di pantai selatan Papua, pada tebing batu di teluk Sulaeman Seram, di teluk Berau Papua, di pulau Arguni dan di kepulauan Kei.

Sejarah Seni Rupa Indonesia Zaman Sejarah

A. Ruang Lingkup Pembelajaran

B. Tujuan

Setelah mempelajari modul ini diharapkan peserta didik mampu:

1. mendeskripsikan pengertian dan ragam visualisasi peninggalan seni rupa zaman purba, zaman madya dan zaman baru/modern dengan tepat dan benar;
2. mengidentifikasi pengertian dan ragam visualisasi peninggalan seni rupa zaman purba, zaman madya dan zaman baru/modern dengan tepat dan benar;
3. mengeksplorasi pengertian dan ragam visualisasi peninggalan seni rupa zaman purba, zaman madya dan zaman baru/modern dengan tepat dan benar;
4. mengkomunikasikan pengertian dan ragam visualisasi peninggalan seni rupa zaman purba, zaman madya dan zaman baru/modern dengan tepat dan benar;

C. Mengamati

Amatilah foto peninggalan berikut ini :

1. Prasasti

Sumber: id. wikipedia.org

2. Petirtaan

Sumber: mojokertokab.go.id

3. Stupa

Sumber: 123rf.com

4. Wihara

Sumber: Dokumentasi penyusun

D. Menanya

Tanyakanlah kepada ahli/nara sumber yang Anda kenal, buatlah daftar pertanyaan yang relevan dengan topik bahasan yaitu:

1. Segala sesuatu yang berkaitan erat dengan peninggalan seni rupa zaman purba
2. Segala sesuatu yang berkaitan erat dengan peninggalan seni rupa zaman madya

3. Segala sesuatu yang berkaitan erat dengan peninggalan seni rupa zaman baru/modern.

Lakukan wawancara dengan narasumber, kemudian diskusikan bersama Bapak/Ibu guru. Tulislah hasil wawancara Anda.

E. Mengeksplorasi

Kumpulkan data yang berkaitan dengan obyek studi dari berbagai sumber/referensi:

1. Peninggalan seni rupa zaman purba
2. Peninggalan seni rupa zaman madya
3. Peninggalan seni rupa zaman baru/modern

F. Mengasosiasi

Diskusikan dalam kelompok temanmu di kelas:

1. Peninggalan seni rupa zaman purba
2. Peninggalan seni rupa zaman madya
3. Peninggalan seni rupa zaman baru/modern

Selanjutnya yang tuliskan beberapa catatan, khususnya masukan dari diskusi Anda dengan teman-teman untuk memperkaya/memperbaiki informasi dan kesimpulan sementara yang telah Anda buat.

Catatan hasil diskusi:

……………………………………………………………………………………
……………………………………………………………………………………
……………………………………………………………………………………
……………………………………………………………………………………

I. Mengkomunikasikan/Menyajikan/Membentuk Jaringan

Presentasikan hasil pengumpulan dan rangkuman informasi data hasil pembelajaran dan kesimpulan yang berhasil Anda buat tentang “peninggalan-peninggalan seni rupa pada zaman purba, zaman madya, dan zaman baru/modern”. Selanjutnya Anda dapat menambah pengetahuan dan wawasan dengan beberapa cara yaitu:

1. Studi kepustakaan, mencari referensi mengenai peninggalan seni rupa pada zaman purba, zaman madya, dan zaman baru/modern di

perpustakaan sekolah anda. Selanjutnya anda dapat membaca, mempelajari dan mencermati dengan seksama.

2. *Browsing internet*, sumber belajar saat ini selain buku adalah internet. Silahkan anda mencari data tentang peninggalan peninggalan-peninggalan seni rupa pada zaman purba, zaman madya, dan zaman baru/modern. Apabila anda berkenan mengunduh data tersebut, jangan lupa untuk mencantumkan sumber unduhannya.
3. Buku, Jurnal, Majalah tentang Seni dan Seni Rupa, sumber belajar dapat pula diperoleh dengan membaca dari buku, jurnal dan majalah tentang seni.
4. Mengunjungi museum, sumber belajar dapat juga diperoleh melalui kunjungan ke museum. Benda-benda peninggalan sejarah budaya merupakan sumber kajian pengetahuan yang otentik.

Ketika Anda melakukan presentasi hasil pembelajaran, Anda dapat menggunakan berbagai media secara tertulis seperti laporan tertulis, artikel yang dilengkapi *power point*, gambar foto, dan bahkan video. Semakin lengkap Anda menggunakan media, maka akan semakin lengkap teman-teman Anda untuk mendapatkan informasi/data pembelajaran. Dengan melakukan presentasi akan memperkaya wawasan dan pengetahuan Anda khususnya tentang peninggalan-peninggalan seni rupa pada zaman purba, zaman madya, dan zaman baru/modern, apabila setiap peserta/kelompok mampu mengumpulkan informasi yang berbeda, unik, dan lengkap.

Tuliskan masukan-masukan yang Anda peroleh dari presentasi yang Anda sajikan di kelas atau forum ilmiah lain yang dapat digunakan untuk temuan Anda.

Masukan hasil presentasi:

………………………………………………………………………………………
………………………………………………………………………………………
………………………………………………………………………………………
……………………………………………………………………………………..

G. Materi Pemelajaran

1. Zaman Purba

Zaman purba disebut juga zaman Hindu di Indonesia yang diawali dengan datangnya pengaruh Hindu dari India pada permulaan penanggalan Masehi.

Bukti adanya pengaruh tersebut berupa peninggalan batu bertulis (prasasti), seperti prasasti Yupa di Kalimantan Timur, prasasti Tugu di Jakarta, prasasti Kebon Kopi di Banten, prasasti Kedukan Bukit di Palembang, prasasti Kalasan di Yogyakarta dan sebagainya.

Ditemukannya prasasti menandai berakhirnya era zaman pra-sejarah masuk ke era zaman sejarah. Zaman sejarah ditandai dengan adanya sumber-sumber tertulis, seperti prasasti. Peninggalan prasasti banyak ditemukan di Jawa, Sumatera, Bali. Sebenarnya prasasti tidak hanya ditulis dan dipahat di atas batu andesit, namun ada juga yang ditulis di atas lempengan logam seperti tembaga, emas, dan juga di atas daun lontar.

Sebagai akibat masuknya pengaruh agama Hindu dari India, maka orang di Indonesia mulai dapat menata kehidupannya lebih tertib dan teratur. Tatanan tersebut berupa sistem pemerintahan yang berbentuk kerajaan yang dipimpin oleh seorang raja atau ratu.

Kerajaan tersebut antara lain kerajaan Kutai, kerajaan Tarumanegara, kerajaan Sriwijaya, kerajaan Kalingga, kerajaan wangsa Sanjaya, kerajaan wangsa Syailendra, dan lainnya. Pada zaman tersebut berkembang pula seni bangunan seperti candi, petirtaan/pemandian, seni patung dan seni pahat yang terlihat pada relief candi. Gambar-gambar dibawah ini adalah contoh-contoh peninggalan pada zaman Hundu di Indonesia atau zaman purba.

Gambar 20. Prasasti Yupa
Sumber : id. wikipedia.org

a. Candi

Gambar 21. Kompleks Candi Prambanan
Sumber: Sumber : en Wikipedia.org

Istilah candi berasal dari kata *candikagrha* yang artinya rumah Dewi Candika. Dewi Candika adalah dewi kematian, istri dari Dewa Ciwa Mahakala.

Bangunan candi digunakan untuk tempat penyimpanan abu jenazah raja. Pembangunan candi harus mengikuti ketentuan atau aturan yang termuat dalam kitab *Cilpacastra.*

Bangunan candi tidak hanya ditemukan di pulau Jawa namun juga ditemukan di pulau Sumatera dan Bali.

Pada bangunan candi terdapat tiga bagian penting yang memiliki arti dan maksud tertentu, yaitu :

1) Kaki candi *(Pracadha)* adalah kaki candi bermakna dunia bawah (*bhurloka*). Denahnya berbentuk bujur sangkar yang dilengkapi jenjang pada salah satu sisinya. Pada bagian kaki candi terdapat sumuran, tempat menanam abu jenazah raja yang diletakkan pada kotak batu. Di atas sumuran diletakkan patung raja, dapat berupa patung dewa atau lingga, perwujudan dewa Ciwa.
2) Tubuh candi (*Gerbhagrha*); bermakna dunia antara (*bhuwarloka*), berbentuk kubus terdapat ruang di dalamnya. Denah tubuhnya masih mengikuti bentuk pracadha namun lebih kecil. Terdapat bilik kecil untuk menempatkan patung dewa. Terdapat jalan keliling (pradaksina) pada tubuh candi tersebut.
3) Kepala/atap candi *(Cikara);* bermakna dunia atas *(swarloka).* Pada bagian atapnya terdiri tiga tingkatan, dilengkapi dengan mercu (puncak). Pada candi Hindu puncaknya berujud permata, sedangkan pada candi Buddha puncaknya berujud stupa. Semakin ke atas semakin kecil ukurannya dan mempunyai relung pada setiap dinding bagian tengahnya. Ruang candi pada bagian atas ditutup langitan lengkung semu. Pada bagian puncak atap candi dihiasi dengan bentuk ratna, lingga, stupa.

b. Petirtaan

Petirtaan adalah bangunan pemandian, namun adakalanya juga tempat penyimpanan abu jenazah. Pada sebagian bangunan petirtaan dihiasi dengan relief dan pintu gerbang.

Gambar 22. Petirtaan Zaman Majapahit
Sumber: mojokertokab.go.id

c. Pertapaan

Pertapaan dalah tempat untuk bertapa atau samadi, yang dilakukan di dalam gua, baik gua alam maupun gua buatan. Berikut ini adalah contoh gua yang dijadikan tempat untuk bertapa yaitu:

Gua Selomangleng (Kediri), gua Selomangleng (Tulungagung) dan gua Pasir, Gua Candi Gajah (Bali).

Gambar 23 Gua Selomangleng di Tulungagung
Sumbe : Sejarah Seni Rupa Indonesia 1, Depdikbud, 1983

d. Stupa

Stupa dalah bangunan bercorak Buddhistis. Contoh-contoh bangunan yang memiliki stupa adalah candi Borobudur dan candi Muara Takus.

Gambar 24. Stupa Candi Borobudur
Sumber: 123rf.com

e. Vihara/Wihara

Vihara adalah bangunan yang berfungsi sebagai asrama para pendeta atau petugas candi. Sisa-sisa vihara hanya tinggal pondasi, lantai dan umpak yang terbuat dari batu andesit. Diperkirakan tiang dan atap bangunan vihara dibuat dari kayu dan ijuk, sehingga tidak awet, musnah dimakan waktu. Kemungkinan candi Sari di Kalasan bagian dari vihara.

Gambar 25. Candi Sari
Sumber : Dokumentasi pribadi

f. Keraton/Istana

Adalah tempat kediaman para raja sekaligus pusat pemerintahan. Tidak ada bangunan yang tersisa pada periode ini yang berfungsi sebagai istana. Kemungkinan candi Ratu Boko adalah sebuah istana karena disana terdapat bekas alun-alun, batur pendopo yang luas dan memiliki tempat penampungan air.

Gambar 26. Kompleks Candi Ratu Boko
Sumber : id.wikipedia.org

g. Pintu Gerbang/Gapura

Berfungsi sebagai tempat keluar masuk sebuah istana atau tempat pemujaan.Contohnya pintu gerbang Bajang Ratu dan Wringin Lawang, dan peninggalan kerajaan Majapahit di Trowulan Mojokerto.

Gambar 27. Gapura Majapahit
Sumber: sosiosejarah.com

2. Zaman Madya/Zaman Islam

Zaman Madya atau disebut juga zaman Islam ditandai dengan datangnya pengaruh agama Islam pada akhir kerajaan Majapahit.

Gambar 28. Masjid Demak, Jawa Tengah
Sumber : *beautiful mosques.com*

Setelah berakhirnya perang saudara di Majapahit yang terkenal dengan sebutan Perang Paregreg, maka surutlah kebesaran kerajaan Majapahit yang pernah menjadi negara nasional kedua setelah kerajaan Sriwijaya.

Datangnya pengaruh Islam mempercepat keruntuhan Majapahit, karena daerah- daerah yang dulu wilayah taklukan Majapahit mulai berdiri sendiri menjadi wilayah merdeka yang tidak tunduk lagi kepada Majapahit.

Daerah yang telah masuk pengaruh Islam mulai berdiri kerajaan yang bercorak Islam, seperti kerajaan Samudera Pasai di Aceh, kerajaan Demak, kerajaan Pajang dan kerajaan Mataram di Jawa Tengah, Kerajaan Bone di Sulawesi Selatan, kerajaan Ternate di Maluku dan sebagainya. Kerajaan tersebut memberi kontribusi yang besar bagi perkembangan peradaban, kesenian, dan kebudayaan di Indonesia. Tradisi lama tidak semuanya dihapuskan, ada juga yang dipertahankan namun mengalami proses penyesuaian akibat pengaruh Islam, seperti misalnya adanya proses stilasi pada motif hias dan sebagainya.

Gambar 29. Keris
Sumber: en Wikipedia.org

Peninggalan pada masa Islam di Indonesia berupa seni kriya (batik, topeng, wayang, keris dan ukiran), ornamen dan bangunan (masjid, makam, istana), karya seni rupa dengan bentuk-bentuk geometris, karya kaligrafi Islam dan sistem pendidikan (pondok pesantren).

UNIT 3 Sejarah Seni Rupa Indonesia Zaman Baru/Zaman Modern

A. Tujuan

Setelah mempelajari modul ini diharapkan peserta didik mampu:

1. mendeskripsikan pengertian dan ragam visualisasi peninggalan seni rupa zaman sejarah dengan tepat dan benar;
2. mengidentifikasi pengertian dan ragam visualisasi peninggalan seni rupa zaman sejarah dengan tepat dan benar;
3. mengeksplorasi pengertian dan ragam visualisasi peninggalan seni rupa zaman sejarah dengan tepat dan benar.

B. Mengamati

Amatilah foto-foto berikut ini :

1. Pelukis Raden Saleh Syarif Bustaman

Sumber: en.wikipedia.org/wiki Raden_Saleh

2. Lukisan Indie Mooi karya Wakidi

Sumber: Banu Arsana,'Modul Seni Lukis Realis',
PPPPTK Seni dan Budaya Yogyakarta

3. Anggota PERSAGI

Sumber: Banu Arsana,"Modul Seni Lukis Realis",
PPPPTK Seni dan Budaya Yogyakarta

C. Menanya

Tanyakanlah kepada ahli/nara sumber yang Anda kenal, buatlah daftar pertanyaan yang relevan dengan topik bahasan yaitu:

1. Segala sesuatu yang berkaitan erat dengan peninggalan seni rupa Masa Perintisan (1814 – 1880 M)
2. Segala sesuatu yang berkaitan erat dengan peninggalan seni rupa Masa Indonesia Jelita (Indie Mooi)
3. Segala sesuatu yang berkaitan erat dengan peninggalan seni rupa Masa Cita Nasional (PERSAGI)
4. Segala sesuatu yang berkaitan erat dengan peninggalan seni rupa Masa Pendudukan Jepang (1942)
5. Segala sesuatu yang berkaitan erat dengan peninggalan seni rupa Masa Revolusi
6. Segala sesuatu yang berkaitan erat dengan peninggalan seni rupa Masa 1950
7. Segala sesuatu yang berkaitan erat dengan peninggalan seni rupa Masa Kontemporer/Seni Rupa Indonesia Baru.

Lakukan wawancara dengan narasumber, kemudian diskusikan bersama Bapak/Ibu guru. Tulislah hasil wawancara anda.

D. Mengeksplorasi

Kumpulkan data yang berkaitan dengan obyek studi dari berbagai sumber/referensi mengenai peninggalan Seni Rupa Indonesia Zaman Baru/Modern meliputi :

1. Peninggalan seni rupa Masa Perintisan (1814 – 1880 M)
2. Peninggalan seni rupa Masa Indonesia Jelita (Indie Mooi)
3. Peninggalan seni rupa zaman Masa Cita Nasional (PERSAGI)
4. Peninggalan seni rupa Masa Pendudukan Jepang
5. Peninggalan seni rupa Masa Revolusi
6. Peninggalan seni rupa Masa 1950
7. Peninggalan seni rupa Masa Kontemporer/Seni Rupa Indonesia Baru

E. Mengasosiasi

Diskusikan dalam kelompok temanmu di kelas, peninggalan seni rupa Indonesia Zaman Baru/Modern meliputi :

1. Peninggalan seni rupa Masa Perintisan (1814 – 1880 M)
2. Peninggalan seni rupa Masa Indonesia Jelita (Indie Mooi)

3. Peninggalan Seni rupa Masa Cita Nasional (PERSAGI)
4. Peninggalan Seni rupa Masa Pendudukan Jepang
5. Peninggalan Seni rupa Masa Revolusi
6. Peninggalan Seni rupa Masa 1950
7. Peninggalan Seni rupa Masa Kontemporer/Seni Rupa Indonesia Baru

Selanjutnya yang tuliskan beberapa catatan, khususnya masukan dari diskusi Anda dengan teman-teman untuk memperkaya/memperbaiki informasi dan kesimpulan sementara yang telah Anda buat.

Catatan hasil diskusi:

…………………………………………………………………………………
…………………………………………………………………………………
…………………………………………………………………………………
…………………………………………………………………………………

F. Mengkomunikasikan/Menyajikan/Membentuk Jaringan

Presentasikan hasil pengumpulan dan rangkuman informasi data hasil pembelajaran dan kesimpulan yang berhasil Anda buat tentang "peninggalan-peninggalan seni rupa pada masa Perintisan, Masa Indonesia Jelita, Masa Cita Nasional, Masa Pendudukan Jepang, Masa Revolusi, Masa 1950, dan masa Kontemporer/Seni Rupa Indonesia Baru". Selanjutnya Anda dapat menambah pengetahuan dan wawasan dengan beberapa cara yaitu:

Anda dapat menambah pengetahuan dan wawasan dengan beberapa cara yaitu :

1. Studi kepustakaan, mencari referensi mengenai peninggalan-peninggalan seni rupa pada masa Perintisan, Masa Indonesia Jelita, Masa Cita Nasional, Masa Pendudukan Jepang, Masa Revolusi, Masa 1950, dan masa Kontemporer/Seni Rupa Indonesia Baru di perpustakaan sekolah anda. Selanjutnya anda dapat membaca, mempelajari dan mencermati dengan seksama.
2. *Browsing internet*, sumber belajar saat ini selain buku adalah internet. Silahkan anda mencari data tentang peninggalan peninggalan-peninggalan seni rupa pada masa Perintisan, Masa Indonesia Jelita, Masa Cita Nasional, Masa Pendudukan Jepang, Masa Revolusi, Masa 1950, dan masa Kontemporer/Seni Rupa

Indonesia Baru. Apabila anda berkenan mengunduh data tersebut, jangan lupa untuk mencantumkan sumber unduhannya.

3. Buku, Jurnal, Majalah tentang Seni dan Seni Rupa, sumber belajar dapat pula diperoleh dengan membaca dari buku, jurnal dan majalah tentang seni.
4. Mengunjungi museum, sumber belajar dapat juga diperoleh melalui kunjungan ke museum. Benda-benda peninggalan sejarah budaya merupakan sumber kajian pengetahuan yang otentik.

Ketika Anda melakukan presentasi hasil pembelajaran, Anda dapat menggunakan berbagai media secara tertulis seperti laporan tertulis, artikel yang dilengkapi *power point*, gambar foto, dan bahkan video. Semakin lengkap Anda menggunakan media, maka akan semakin lengkap teman-teman Anda untuk mendapatkan informasi/data pembelajaran. Dengan melakukan presentasi akan memperkaya wawasan dan pengetahuan Anda khususnya tentang peninggalan peninggalan-peninggalan seni rupa pada masa Perintisan, Masa Indonesia Jelita, Masa Cita Nasional, Masa Pendudukan Jepang, Masa Revolusi, Masa 1950, dan masa Kontemporer/Seni Rupa Indonesia Baru, apabila setiap peserta/kelompok mampu mengumpulkan informasi yang berbeda, unik, dan lengkap.

Tuliskan masukan-masukan yang Anda peroleh dari presentasi yang Anda sajikan di kelas atau forum ilmiah lain yang dapat digunakan untuk temuan Anda.

Masukan hasil presentasi:

…………………………………………………………………………………
…………………………………………………………………………………
…………………………………………………………………………………
………………………………………………………………………………..

G. Materi Pemelajaran

Perkembangan sejarah seni rupa pada masa modern mengalami beberapa tahapan pengembangan :

1. Masa Perintisan *(1814 – 1880 M)*

Raden Saleh Syarif Bustaman (1807 – 1880) adalah perintis seni lukis modern di Indonesia. Beliau adalah pelukis pertama Indonesia yang mengenyam pendidikan seni lukis modern di Eropa.

Sewaktu masih di Indonesia, Raden saleh belajar dari pelukis keturunan Belgia A.A.J. Payen. Ketika di Eropa Raden Saleh belajar dari pelukis potret terkemuka Cornellius Krusemen dan pelukis lanskap Andreas Schefhout.

Pada tahun 1851 Raden Saleh pulang ke Indonesia, lalu kembali lagi ke Eropa. Pada tahun 1879, beliau kembali lagi ke Indonesia menetap di Bogor dan pada tanggal 23 April 1880 wafat di Bogor.

Gambar 30. Raden Saleh Syarif Bustaman
Sumber: en.wikipedia.org/wiki Raden_Saleh

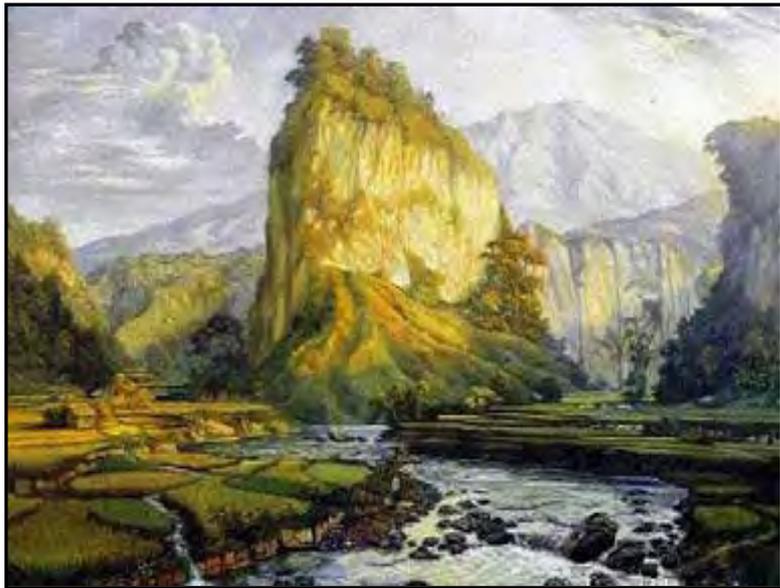
Gambar 31. Lukisan Raden Saleh 'Penangkapan Pangeran Diponegoro'
Sumber : en.wikipedia.org/wiki Raden_Saleh

Karya-karya lukisannya yang terkenal adalah 'Antara Hidup dan Mati' yang memperlihatkan pertarungan antara seekor Banteng dan dua ekor singa serta lukisan yang berjudul 'Penangkapan Pangeran Diponegoro'. Secara tersirat kedua lukisan itu menunjukkan jiwa nasionalisme Raden Saleh.

Lukisan-lukisan karya Raden Saleh lainnya adalah ' Perkelahian dengan Binatang Buas', 'Merapi yang Meletus', 'Hutan Terbakar', 'Potret Sultan Hamengku Buwono VIII', 'Banjir', 'potret seorang tua menghadap buku dan globe', 'potret putra putrid de Jonge', ' potret Hentzpeter, dan 'potret keluarga Raden Saleh'.

2. Masa Indonesia Jelita *(Indie Mooi)*

Pada periode ini para pelukisnya cenderung mengangkat tema lukisan lanskap/pemandangan dengan teknik naturalis yang baik.

Indonesia dikesankan sebagai tempat yang indah permai, tenang, tenteram dan damai. Obyek dominan lukisan pada zaman ini adalah sawah, gunung, pohon kelapa, dan wanita cantik.

Gambar 32. Lukisan Era Indie Mooi karya Wakidi
Sumber: Drs. Banu Arsana,”Modul Seni Lukis Realisme”,
PPPPTK Seni dan Budaya Yogyakarta

Para pelukis yang hidup pada masa ini adalah: Abdullah Suryo Subroto, Mas Pringadi, Wakidi, Basuki Abdullah, W.G. Hofker, R. Locatelli, Le Mayeur, Roland Strasser, Ernest Dezentje, dan Rudolf Bonnet

3. Masa Cita Nasional/Persagi

Pada masa ini, sebagian pelukis Indonesia yang memiliki rasa empati yang tinggi terhadap nasib bangsanya yang masih dijajah tergerak hatinya untuk menyamakan persepsi menyatukan diri membentuk Perkumpulan Ahli Gambar Indonesia (PERSAGI) pada tahun 1938 di Jakarta.

Gambar 33. Anggota PERSAGI
Sumber : Drs. Banu Arsana,"Modul Seni Lukis Realisme",
PPPPTK Seni dan Budaya Yogyakarta

Gambar 34. S. Sudjoyono,"Di depan kelambu terbuka"
Sumber : Buku Koleksi Lukisan Bung Karno

Pada masa Persagi ini, ada seorang pelukis yang bernama S. Sudjojono sebagai pelopor untuk menampilkan tema lukisan yang berbeda dengan sebelumnya, dengan menekankan pada gaya *impresionisme* dan *ekspresionisme*. S. Sudjojono mendapat dukungan teman-taman sesame pelukis yaitu Agus Djaja Suminta, L. Sutioso, Rameli, Abdul Salam, Otto Jaya, S. Sudiarjo, Emiria Sunassa, Saptarita Latif, Hendro Jasmara, Sutioso, Herbert Hutagalung dan S. Tutur.

4. Masa Pendudukan *Jepang (1942)*

Pada masa ini berdirilah sebuah organisasi yang bernama Keimin Bunko Sidhoso (lembaga pusat kebudayaan). Para pelukis yang bernaung dibawah organisasi ini antara lain Otto Djaja, Kartono Yudhokusumo, dan Hendra Gunawan

5. Masa Revolusi

Masa revolusi terjadi pasca kemerdekaan tahun 1945. Pada masa itu, tema lukisan umumnya tentang perjuangan.Pelukis Affandi banyak membuat poster bertemakan semangat patriotik. Ada juga karya *graffiti*, tulisan di dinding tembok, kereta api yang berisi tentang semangat anti penjajahan dalam bahasa Inggris, agar dipahami oleh orang asing, khususnya tentara sekutu.

6. Masa 1950

Pada masa ini tema lukisan mengikuti alur perkembangan politik pada masa itu. Beberapa parpol mendirikan lembaga kesenian. Beberapa pelukis terkenal pada masa itu diantaranya Batara Lubis, Djoko Pekik, dan Amrus Natalsya.

7. *Masa* Kontemporer/*Seni Rupa Indonesia Baru*

Pada masa ini pelukis bebas berekspresi dan karya seni lebih bersifat eksperimental. Pelukis terkenal antara lain Munni Ardhi, Dede Eri Supria, Hardi, Harsono, dan lainnya.

Pada era sekarang ini para pelukis Indonesia sangat produktif berkarya dan juga sangat kreatif. Hal ini dapat dibuktikan dengan beragamnya corak, gaya dan bentuk visual karya lukisannya. Tidak hanya seni lukis saja yang berkembang tumbuh subur, namun juga seni patung, grafis seni, dan sebagainya.

H. Rangkuman

Sejarah Seni Rupa Indonesia dibagi ke dalam tiga periode yaitu zaman pra sejarah, zaman sejarah, zaman baru/modern.
Zaman pra sejarah dibagi menjadi zaman batu, zaman logam, dan zaman batu besar. Sedangkan zaman sejarah dibagi menjadi zaman purba dan zaman madya.

Sementara zaman baru/modern dibagi menjadi masa perintisan (1814 – 1880), masa Indonesia jelita (Indie mooi), masa cita nasional/Persagi, masa pendudukan Jepang (1942), masa revolusi, masa 1950, dan masa kontemporer/seni rupa Indonesia baru.

Selama tiga periode dalam sejarah Seni Rupa Indonesia terdapat peningglan karya seni rupa. Beberapa peninggalan tersebut dibagi menjadi dua zaman yaitu zaman pra sejarah dan zaman sejarah. Peninggalan karya seni rupa zaman pra sejarah antara lain : batu genggam, bukit kerang, kapak persegi (beliung dan tarah), kapak bahu, kapak lonjong, gerabah/tembikar, perhiasan, kapak sepatu (kapak corong), kapak candrasa, nekara, moko, bejana motif hias, menhir, dolmen, sarchopagus, punden berundak, pandhusa, lesung batu, lukisan di dinding gua, dan patung.

Peninggalan karya seni rupa zaman sejarah antara lain : prasasti, candi, petirtaan, pertapaan, stupa, vihara, keratin/istana, pintu gerbang/gapura, motif hias, masjid, makam, istana, wayang kulit, ukir-ukiran kayu, kaligrafi, dan sistem pendidikan (pondok pesantren).

I. Refleksi

Kalian telah mempelajari periodisasi sejarah seni rupa Indonesia beserta bukti-bukti peninggalannya. Jika ada hal-hal yang belum dipahami, pelajarilah kembali sebelum melanjutkan ke bab selanjutnya.

Pendidikan Karakter Anak Bangsa

Peserta didik selaku generasi muda penerus bangsa berkewajiban ikut menjaga dan melestarikan peninggalan sejarah budaya bungsa sebagai bukti nyata cinta tanah air. Anda wajib merawat, jangan mencorat-coret, mengotori bahkan merusak peninggalan tersebut. Kunjungilah peninggalan sejarah budaya bangsa Indonesia.

J. Penilaian

1. Penilaian Sikap

Kompetensi Dasar :
Instrumen pengamatan sikap : **cermat**
Nama Siswa :
Kelas :
Jurusan/Program Studi :
Aktivitas Peserta Didik : Mendeskripsikan, mengidentifikasi dan mengamati

Lembar pengamatan

No.	Aspek perilaku yang dinilai : **Cermat**			Nilai	Keterangan
	Mendeskripsikan	Mengidentifikasi	Mengamati		

2. Penilaian Sikap

Kompetensi Dasar :
Instrumen pengamatan sikap : **Percaya Diri**
Nama Siswa :
Kelas :
Jurusan/Program Studi :
Aktivitas Peserta Didik : Bertanya, mengeksplorasi, mengasosiasi, mengkomunikasikan/ menyajikan

Lembar Pengamatan

No	Aspek Perilaku yang dinilai : **Percaya diri**				Nilai	Ket.
	Bertanya	Mengeksplorasi	Mengasosiasi	mengkomunikasikan /menyajikan		

Catatan :
Kolom aspek perilaku diisi dengan angka yang sesuai dengan kriteria sbb :
1 = sangat kurang
2 = kurang
3 = cukup
4 = baik
5 = amat baik
Skor merupakan jumlah dari skor masing-masing aspek perilaku. Penilaian dapat dilakukan dengan kriteria sebagai berikut :

Skor minimum : 4 x 1 = 4
Skor maksimum : 4 x 5 = 20
Kategori penilaian : 5
Rentangan nilai : $\frac{20 - 4}{5} = 3,2$

Kolom keterangan dapat diisi dengan :

amat baik, bila jumlah skor 17 - 20
baik, bila jumlah skor 14 - 16
cukup, bila jumlah skor 11 - 13
kurang, bila jumlah skor 8 - 10
sangat kurang, bila jumlah skor 4 - 7

3. Penilaian tertulis

Tes tertulis adalah tes yang diberikan kepada peserta didik berupa soal dan jawaban dalam bentuk tulisan, baik berupa pilihan ganda maupun jawaban singkat.

Uji Kompetensi

Kerjakan di buku tugas kalian !

I. Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d di depan jawaban yang benar.

1. Foto di samping ini adalah peninggalan kebudayaan batu besar berupa ....
   a. Dolmen
   b. Pandhusa
   c. Sarchopagus
   d. Punden berundak

2. Dapur sampah (*kyokkenmoddinger*) adalah peninggalan kebudayaan
   a. Megalitikum
   b. Palaeolitikum
   c. Neolitikum
   d. Mesolitikum

3. Peninggalan pada zaman batu tua berupa ....
   a. Kapak genggam
   b. Kapak bahu
   c. Kapak lonjong
   d. Batu asahan

4. Foto di samping ini adalah peninggalan zaman kebudayaan batu besar yang disebut ....
   a. Dolmen
   b. Menhir
   c. Pandhusa
   d. Lesung Batu

5. Pelukis Dede Eri Supria termasuk pelukis periode ……………..
   a. Masa Cita Nasional/Persagi
   b. Masa Indonesia Jelita (Indie Mooi)

c. Masa Kontemporer
d. Masa Pendudukan Jepang

6. Cara hidup manusia Indonesia yang masih mengembara (nomaden), belum mampu bercocok tanam, masih berburu di hutan termasuk cara hidup manusia Indonesia pada zaman ……
   a. Zaman Batu Tua (Palaeolithikum)
   b. Zaman Batu Tengah (Mesolitikum)
   c. Zaman Batu Muda (Neolitikum)
   d. Zaman Batu Besar (Megalitikum)

7. Cara hidup manusia di Indonesia yang sudah mulai tinggal menetap, mulai bercocok tanam, telah mengenal ilmu pengetahuan, seperti ilmu perbintangan. Termasuk cara hidup manusia Indonesia pada zaman ….
   a. Zaman Batu Tua (Palaeolithikum)
   b. Zaman Batu Tengah (Mesolitikum)
   c. Zaman Batu Muda (Neolitikum)
   d. Zaman Batu Besar (Megalitikum)

8. Perintis seni lukis modern di Indonesia adalah ………….
   a. Basuki Abdullah
   b. S. Sudjojono
   c. Djoko Pekik
   d. Raden Saleh Syarif Bustaman

9. Pelukis Wakidi dalam sejarah seni rupa Indonesia termasuk pelukis pada era ……………..
   a. Masa Perintisan
   b. Masa Indonesia Jelita (Indie Mooi)
   c. Masa Revolusi
   d. Masa 1950

10.
    Lukisan berjudul ’Penangkapan – Pangeran Diponegoro’ adalah karya pelukis…
    a. Affandi
    b. Basuki Abdullah
    c. Djoko Pekik
    d. Raden Saleh Syarif Bustaman

11. Lukisan dinding di gua termasuk peninggalan ……….
    a. Zaman Batu Besar
    b. Zaman Logam
    c. Zaman Batu Muda
    d. Zaman Batu Tengah

12. Pada periode ini para pelukisnya cenderung mengangkat tema lukisan lanskap/pemandangan dengan teknik naturalis yang baik. Dalam sejarah seni rupa termasuk periode ………..
    a. Masa Cita nasional/PERSAGI
    b. Masa Indonesia Jelita (Indie Mooi)
    c. Masa Kontemporer
    d. Masa Revolusi

13. Kapak persegi peninggalan zaman batu muda disebut ……..
    a. Kapak bahu
    b. Kapak corong
    c. Beliung
    d. Tarah

14. Gapura Bajang Ratu dan Wringin Lawang peninggalan kerajaan
    a. Majapahit
    b. Sriwijaya
    c. Demak
    d. Mataram

15. Perhiasan berupa gelang,kalung, cincin dan manik-manik terbuat dari kaca termasuk peninggalan ……
    a. Zaman Logam
    b. Zaman Batu Tua
    c. Zaman Batu Tengah
    d. Zaman Batu Muda

16.

    Foto di samping ini peninggalan berupa….
    a. Petirtaan
    b. Pertapaan
    c. Gapura
    d. Vihara

17.
Foto di samping ini peninggalan berupa ……
 a. Dolmen
 b. Punden berundak
 c. Menhir
 d. Sarcophagus

18.
Foto di samping ini adalah salah satu maestro pelukis Indonesia yang bernama ………….
 a. Basuki Abdullah
 b. S. Sudjojono
 c. Pirngadie
 d. Raden Saleh Syarif Bustaman

19.
Foto di samping ini peninggalan berupa …
 a. Dolmen
 b. Menhir
 c. Pandhusa
 d. Punden berundak

20. Foto di samping ini peninggalan pada masa ….
 a. Zaman Batu Besar
 b. Zaman Logam
 c. Zaman Batu Muda
 d. Zaman Batu Tengah

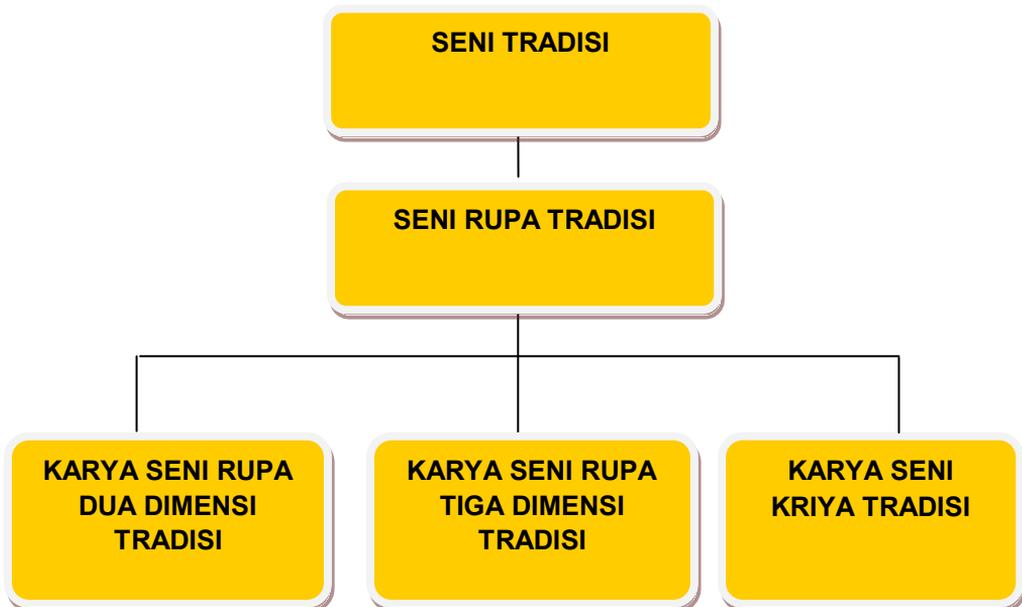
21. Perhiasan berupa gelang, anting-anting, cincin, kalung dan manik-manik terbuat dari kaca, termasuk peninggalan pada masa …….
 a. Zaman Batu Besar
 b. Zaman Logam
 c. Zaman Batu Muda
 d. Zaman Batu Tengah

II. Isilah titik-titik di bawah ini dengan benar.

1. Dolmen adalah ……………….
2. Lukisan dinding di gua termasuk peninggalan zaman …………
3. Kapak sepatu (kapak Corong) termasuk peninggalan zaman ……
4. Pelukis Dede Eri Supria termasuk pelukis masa ……………
5. Perintis seni lukis modern di Indonesia adalah ………….
6. Bangunan berupa pemandian namun adakalanya juga tempat penyimpanan abu jenazah disebut ………….
7. Berfungsi sebagai tempat keluar masuk sebuah istana atau sebagai tempat pemujaan disebut ……………..
8. Istilah candi berasal dari kata ……….. yang artinya ………
9. Peti mayat dari batu berfungsi sebagai tempat penguburan disebut ……
10. Peninggalan zaman batu tua ditemukan di kota ……. dan kota …

TINJAUAN SENI TRADISI DAN SENI MODERN

Tinjauan Seni Tradisi

A. Ruang Lingkup Pembelajaran

B. Tujuan

Setelah mempelajari modul ini diharapkan peserta didik mampu:

1. mendeskripsikan pengertian dan ragam seni rupa tradisi meliputi karya dengan benar;
2. mengidentifikasi seni rupa dua dimensi tradisi, karya seni rupa tiga dimensi tradisi dan karya seni kriya tradisi dengan tepat dan benar;
3. mengidentifikasi ragam dan jenis-jenis seni rupa tradisi meliputi karya seni rupa dua dimensi tradisi, karya seni rupa tiga dimensi tradisi dan karya seni kriya tradisi dengan tepat;
4. mengeksplorasi ragam dan jenis-jenis seni rupa tradisi meliputi karya seni rupa dua dimensi tradisi, karya seni rupa tiga dimensi tradisi dan karya seni kriya tradisi dengan tepat.

5. Mengkomunikasikan ragam dan jenis-jenis seni rupa tradisi meliputi karya seni rupa dua dimensi tradisi, karya seni rupa tiga dimensi tradisi dan karya seni kriya tradisi

C. Mengamati

Amatilah foto-foto di bawah ini

1. Proses menenun tradisional

Sumber: Wikipedia Indonesia

2. Kain Ulos

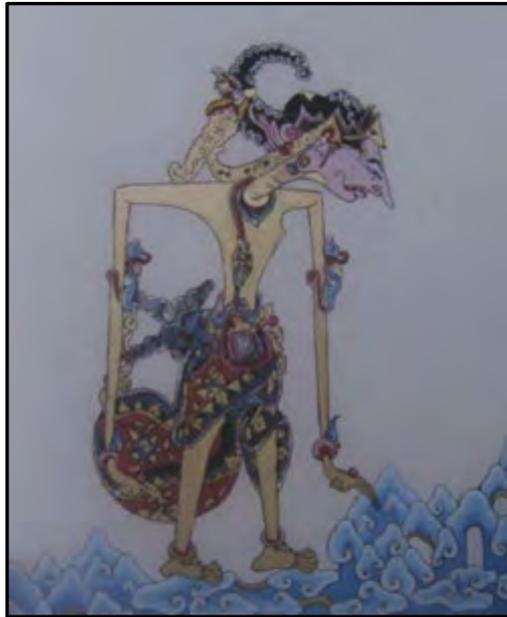
Sumber: http://batakculture.files.wordpress.com/2012/09/ragidup-detail2e.jpg

3. Wayang Beber

Sumber: Wikipedia Indonesia

4. Proses melukis lukis kaca Cirebon

Sumber: http://1.bp.blogspot.com/-

5. Lukisan kaca Cirebon

Sumber: Katalogus Pameran Lukis Kaca "Berkaca pada Lukisan Kaca", ISI Yogyakarta

6. Lukisan Kamasan

Sumber: Koleksi Studio Lukis PPPPTK Seni dan Budaya Yogyakarta

D. Menanya

Tanyakanlah kepada ahli/nara sumber yang anda kenal, buatlah daftar pertanyaan yang relevan dengan topik bahasan yaitu :

Seni rupa tradisi meliputi :
1. Karya seni rupa dua dimensi tradisi
2. Karya seni rupa tiga dimensi tradisi
3. Karya seni kriya tradisi

E. Mengeksplorasi

Kumpulkan data yang berkaitan dengan obyek studi dari berbagai sumber/referensi menyangkut seni rupa tradisi yang meliputi :
1. Karya seni rupa dua dimensi tradisi
2. Karya seni rupa tiga dimensi tradisi
3. Karya seni kriya tradisi

F. Mengasosiasi

Diskusikan dalam kelompok temanmu di kelas mengenai seni rupa tradisi yang meliputi :
1. Karya seni rupa dua dimensi tradisi
2. Karya seni rupa tiga dimensi tradisi
3. Karya seni kriya tradisi

Selanjutnya yang tuliskan beberapa catatan, khususnya masukan dari diskusi Anda dengan teman-teman untuk memperkaya/memperbaiki informasi dan kesimpulan sementara yang telah Anda buat.

Catatan hasil diskusi:

……………………………………………………………………………………
……………………………………………………………………………………
……………………………………………………………………………………
……………………………………………………………………………………

G. Mengkomunikasikan/Menyajikan/Membentuk Jaringan

Presentasikan hasil pengumpulan dan rangkuman informasi data hasil pembelajaran dan kesimpulan yang berhasil Anda buat tentang karya seni rupa dua dimensi tradisi, karya seni rupa tiga dimensi tradisi, dan karya seni kriya tradisi.

Selanjutnya Anda dapat menambah pengetahuan dan wawasan dengan beberapa cara yaitu:

Anda dapat menambah pengetahuan dan wawasan dengan beberapa cara yaitu :

1. Studi kepustakaan, mencari referensi mengenai karya seni rupa dua dimensi, karya seni rupa tiga dimensi dan karya seni kriya tradisi di perpustakaan sekolah anda. Selanjutnya anda dapat membaca, mempelajari dan mencermati dengan seksama.
2. *Browsing internet*, sumber belajar saat ini selain buku adalah internet. Silahkan anda mencari data tentang karya seni rupa dua dimensi, karya seni rupa tiga dimensi dan karya seni kriya tradisi. Apabila anda berkenan mengunduh data tersebut, jangan lupa untuk mencantumkan sumber unduhannya.
3. Buku, Jurnal, Majalah tentang Seni dan Seni Rupa, sumber belajar dapat pula diperoleh dengan membaca dari buku, jurnal dan majalah tentang seni.
4. Pameran Seni Rupa, Kerajinan dan Disain, anda dapat mengapresiasi karya seni rupa tradisi melalui mengunjungi pameran sekaligus berinteraksi dengan seniman, pengrajin dan disainer penciptanya.
5. Katalogus Pameran Seni Rupa,Kerajinan dan Disain, salah satu sumber belajar adalah membaca informasi tentang seniman, pengrajin atau disainer dan karyanya melalui pameran yang mereka lakukan.
6. Pendokumentasian, anda dapat mendomentasikan karya seni rupa tradisi, kerajinan berikut seniman, pengrajin atau disainer penciptanya dengan jalan pemotretan secara langsung ketika kegiatan pameran berlangsung.
7. Kunjungan ke Studio/Bengkel Kerja/Art work para Seniman, Pengrajin atau Disainer, anda dapat belajar secara langsung dan nyata tentang proses pembuatan karya seni rupa tradisi atau disain yang mereka ciptakan. Tentang alat, bahan dan keteknikan yang mereka gunakan dalam menciptakan karya seni rupa tradisi atau kerajinan.
8. Wawancara, anda dapat melakukan wawancara secara langsung dengan seniman, pengrajin atau disainer. Anda akan mendapatkan informasi yang banyak menyangkut proses kreatifnya seperti ide, konsep dan tema karyanya.

Ketika Anda melakukan presentasi hasil pembelajaran, Anda dapat menggunakan berbagai media secara tertulis seperti laporan tertulis, artikel yang dilengkapi *power point*, gambar foto, dan bahkan video.

Semakin lengkap Anda menggunakan media, maka kan semakin lengkap teman-teman Anda untuk mendapatkan informasi/data pembelajaran. Dengan melakukan presentasi akan memperkaya wawasan dan pengetahuan Anda khususnya tentang karya seni rupa dua dimensi tradisi, karya seni rupa tiga dimensi tradisi, dan karya seni kriya tradisi, apabila setiap peserta/kelompok mampu mengumpulkan informasi yang berbeda, unik, dan lengkap.
Tuliskan masukan-masukan yang Anda peroleh dari presentasi yang Anda sajikan di kelas atau forum ilmiah lain yang dapat digunakan untuk temuan Anda.

Masukan hasil presentasi:

………………………………………………………………………………
………………………………………………………………………………
………………………………………………………………………………
……………………………………………………………………………..

H. Materi Pemelajaran

Seni tradisi adalah seni yang menjadi bagian hidup masyarakat suatu suku bangsa tertentu. Pada awalnya seni tradisi menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari acara atau upacara ritual, baik di lingkungan istana maupun di kalangan masyarakat awam.

Pada suatu saat dapat saja seni tradisi musnah, lenyap ditelan zaman tidak lagi ditampilkan, disebabkan keengganan dan ketidakmauan masyarakat untuk melestarikan maupun mengikuti tradisi tersebut.

Seiring dengan perkembangan zaman yang mana kemajuan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi yang berimbas pada meningkatnya taraf hidup masyarakat, tingkat kemakmuran yang semakin tinggi dengan efek adanya kompetisi di berbagai bidang menuntut adanya efisiensi, kepraktisan dalam segala hal, serba instan, praktis, dari sinilah bermula semakin memudarnya seni tradisi yang semakin kurang diminati masyarakat. Diperlukan kearifan dari para pemangku kepentingan di bidang seni tradisi untuk menyiasati perubahan tersebut dan rasa memiliki serta kepedulian masyarakat sehingga seni tradisi tetap diminati masyarakat, menjadi kebanggaan masyarakat.

Seni Rupa Tradisi dalam modul ini dikelompokkan menjadi karya seni rupa dua dimensi tradisi, karya seni rupa tiga dimensi tradisi, dan karya seni kriya tradisi.

1. Karya Seni Kriya Tradisi

Seni kriya adalah cabang seni rupa yang proses pembuatannya sangat memerlukan keahlian yang tinggi (*craftsmanship*), sehingga seniman hampir tidak dapat menyisihkan perhatiannya untuk berekspresi. Seni kriya termasuk seni rupa terapan (*applied art/useful art*) yang lebih mengedepankan aspek nilai guna dan keindahan/estetika bagi kehidupan manusia. Aspek kegunaan atau fungsi menyangkut nilai praktis dari produk kriya, sehingga proses pembuatannya memerlukan pertimbangan seperti kenyamanan, keluwesan keindahan, keamanan.

Kenyamanan diperoleh apabila mempertimbangkan faktor ergonomi, yakni dalam rancangannya memperhitungkan ukuran dan bentuk yang sesuai dengan ukuran proporsi anatomi manusia. Aspek keluwesan diperoleh apabila rancangannya mempertimbangkan fungsi benda kriya, hubungan antara bentuk benda dengan nilai gunanya.

Aspek keamanan berkaitan juga dengan faktor ergonomi yaitu agar tidak mencelakakan atau melukai pemakainya. Aspek keindahan atau estetika juga berperan penting dalam merancang sebuah benda kriya. Nilai keindahan akan memberi makna kebanggaan bagi pemilik atau pemakainya. Aspek bahan berpengaruh pada penentuan teknik, bentuk dan kualitas dari benda kriya yang dibuat. Pemakaian bahan alami seperti kulit, kayu, kapas dan sebagainya umum digunakan.

Karya seni kriya tradisi selain mempertimbangkan aspek di atas juga yang paling penting adalah pertimbangan aspek filosofis. Contohnya pada wayang kulit, pembuatnya harus memahami betul tentang aturan baku (pakem) pembuatan wayang kulit, mulai dari menggambar/menyeket, mempola figur wayang kulit, memahat, mewarnai, *finishing* akhir dan sebagainya, pembuat harus mengikuti pedoman baku pembuatan wayang kulit tersebut.

Kemungkinan perubahan bisa berlaku apabila wayang kulit yang dibuat merupakan karya kreasi baru, gubahan atau karya kontemporer.

Tenunan tradisi memiliki aturan baku. Dalam menenun tradisi pun, seorang penenun juga terikat dengan aturan baku tersebut, seperti misalnya dalam penentuan motif tenunan, seperti tampak pada tenunan ulos dan songket.

Batik tradisi pun memiliki motif-motif baku sesuai daerah masing-masing, seperti motif Lasem, Banyumas, Pekalongan, Surakarta, Madura, dan sebagainya.

Motif Hias (ornamen) tradisi juga memiliki aturan baru (pakem) sesuai daerahnya masing-masing. Seperti motif hias pada ukiran yang diterapkan pada produk *furniture* misalnya kursi, meja, almari, dan tempat tidur. Motif ukirannya antara lain Jepara, Bali, Pajajaran, Palembang, Minangkabau, Batak, Kalimantan, ukiran Asmat, dan Toraja. Masing-masing memiliki bentuk motif hias (ornamen) baku.

Kekayaan beragam hasil seni tradisi di Indonesia sudah sepatutnya untuk dijaga, dilestarikan, dikembangkan dan dijadikan sumber kebudayaan nasional Indonesia.

a. Wayang Kulit

Wayang kulit adalah seni tradisional Indonesia yang berkembang khususnya di Jawa.
Istilah wayang dari kata *Ma Hyang,* artinya menuju kepada roh spiritual, dewa atau Tuhan yang Maha Esa. Namun ada juga yang mengartikan “bayangan”, bahasa Inggrisnya *shadow plays*, permainan bayangan, *puppet* artinya boneka.

Gambar 35. Wayang Kulit
Sumber : Commons Wikimedia.org

Pertunjukan wayang kulit dilakukan oleh seorang dalang, sebagai narator dialog dari tokoh pewayangan yang dimainkan, diiringi dengan orkestra musik gamelan yang dimainkan oleh sekelompok pengiring/*nayaga* dan nyanyian oleh *pesinden*.

Permainan wayang dilakukan dibalik *kelir* (layar yang terbuat dari kain putih), disoroti lampu listrik (dahulu lampu minyak yang disebut *blencong*). Para penonton melihat bayangan yang jatuh di *kelir*.

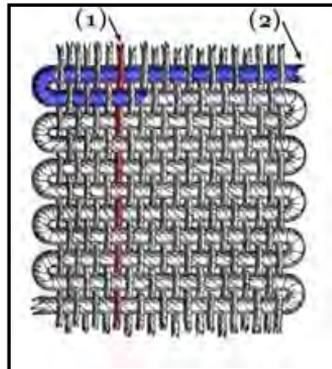
Tema atau cerita pewayangan diambil dari naskah Mahabharata, Ramayana dan cerita Panji.

Wayang oleh Badan PBB UNESCO ditetapkan sebagai "*Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity*" pada tanggal 7 Nopember 2003.

Secara fisik, wujud wayang kulit dibuat dari lembaran kulit kerbau yang telah disamak. Lembaran kulit kerbau tersebut lalu dipahat dengan menggunakan tatah (besi berujung runcing) dalam berbagai bentuk dan ukuran serta berbeda fungsinya.

Menatah (membuat lubang ukiran pada lembar kulit), mewarnai, menghias dengan motif ornamen yang telah baku, merekonstruksi, memasang bagian anatomi tubuh wayang

seperti tangan, lengan bagian atas dan siku, disambung memakai sekrup kecil terbuat dari tanduk kerbau.

b. Tenunan Tradisi

Gambar 36. Bagan Tenunan, Pakan dan Lungsin
Sumber : wikipedia Indonesia

Keterangan gambar: Benang lungsin (membujur vertikal, warna merah) dan benang pakan (melintang horizontal, biru) dalam anyaman polos.

Gambar 37. Menenun
Sumber : Wikipedia Indonesia

Menurut *Wikipedia* Indonesia menenun adalah proses pembuatan barang-barang tenun (kain) dari persilangan dua set benang dengan cara memasuk-masukkan benang pakan secara

melintang pada benang-benang *lungsin* (benang lusi). Sebelum menenun dilakukan penghanian, yaitu pemasangan benang-benang *lungsin* secara sejajar satu sama lainnya di alat tenun sesuai lebar kain yang diingini. Alat tenun dipakai untuk memegang helai-helai benang lungsin. Pola silang menyilang antara benang lungsin dan benang pakan disebut anyaman. Sebagian besar produk tenun menggunakan tiga teknik anyaman yaitu anyaman polos, anyaman satin dan anyaman keper.

Kerajinan tenun tradisi Indonesia antara lain songket, ulos, dan lurik.

1) Songket

Istilah "Songket" berasal dari kata "Tusuk" dan "Cukit" yang diakronimkan menjadi "Sukit", lalu berubah menjadi "Sungki" dan akhirnya menjadi "Songket".(www.oganilirkab.go.id)

Songket adalah kain tenun yang dibuat dengan teknik menambah benang pakan sebagai hiasan dengan menyisipkan benang perak, emas atau benang warna di atas benang lungsin. Menurut sejarahnya tenun songket berasal dari China, India dan Arab. Hubungan perdagangan yang intens antara kerajaan Sriwijaya dengan kerajaan-kerajaan di wilayah China, India, dan Arab, maka teknologi pembuatan kain tenun tersebut diserap oleh masyarakat di wilayah kerajaan Sriwijaya (Sumatera Selatan dan sekitarnya) hingga dikenal sekarang sebagai tenunan songket.

Karena memiliki nilai yang begitu tinggi di masyarakat, maka kain songket hanya dipergunakan untuk acara yang sangat penting dan sakral, seperti untuk upacara adat perkawinan, penyambutan tamu (pejabat) dari luar.

Seiring dengan perkembangan zaman, tenunan songket juga diaplikasikan untuk beragam produk kerajinan seperti taplak meja, sprei, hiasan dinding, kipas, baju, selendang, kursi bantal, bahan kemeja, *tussor* (bahan tenun diagonal) dan lainnya.

Selain di Sumatera Selatan, tenunan songket juga dibuat di daerah lain seperti di Sumatera Barat.

2) Ulos

Menurut arti kata, ulos berarti kain, disebut juga kain ulos. Ulos adalah salah satu busana khas Indonesia yang secara turun temurun dikembangkan oleh masyarakat Batak Sumatera. Teknik pembuatannya menggunakan alat tenun bukan mesin (ATBM).

Gambar 38. Kain Ulos Ragidup
Sumber : http://batakculture.files.wordpress.com/2012/09/ragidup-detail2e.jpg

Filosofi Ulos melambangkan kasih sayang antara orang tua dan anaknya serta orang dengan orang lain. Awalnya ulos digunakan untuk menghangatkan tubuh. ulos memiliki fungsi simbolik untuk hal lain dalam segala aspek kehidupan orang Batak.

Setiap ulos memiliki ‘raksa’ sendiri-sendiri, artinya memiliki sifat, keadaan, fungsi dan hubungan dengan hal atau benda tertentu. Ungkapan ‘mengulosi’, artinya memberi Ulos atau menghangatkan dengan ulos. Dalam hal mengulosi, ada ketentuan yang wajib dipatuhi, yakni orang hanya boleh mengulosi mereka yang menurut kerabatan berada

dibawahnya, seperti orang tua mengulosi anaknya, tetapi tidak boleh seorang anak mengulosi orang tuanya.

Seiring perkembangan zaman, corak, dan motif ulos digunakan untuk membuat kreasi baru seperti baju, gaun, dan sebagainya.

2. Karya Seni Rupa Dua Dimensi Tradisi

Selain adanya pengaruh seni lukis dari Barat sesungguhnya di Indonesia telah memiliki karya seni lukis tradisi yang telah hidup, tumbuh dan berkembang di tengah masyarakat.
Seni lukis wayang Kamasan, tumbuh dan berkembang di daerah Kamasan, Klungkung, Bali. Seni Lukis kaca, tumbuh dan berkembang di daerah Cirebon, Jawa Barat. Wayang Beber, tumbuh, dan berkembang di daerah Jawa Tengah dan Jawa Timur.

Karya seni lukis tradisi umumnya memiliki dan mengikuti aturan baku (pakem), baik keteknikan maupun temanya. Adanya pengaruh dari para pelukis Eropa, seperti Walter Spies, Rudolf Bonnet dan lainnya yang begitu mencintai seni budaya Bali dan menetap disana, memunculkan gaya seni lukis Bali yang baru, yaitu gaya lukisan Ubud.

a. Wayang Beber

Gambar 39. Wayang Beber
Sumber: http://id.wikipedia.org/wiki/
Berkas:Wayang_Beber_Opened.jpg

Menurut *Wikipedia Indonesia* Wayang Beber adalah seni wayang yang muncul dan berkembang di beberapa tempat tertentu di pulau Jawa. Kata "beber" berasal dari kata beberan yang artinya lembaran.

Wayang Beber adalah gambar tokoh pewayangan yang digambarkan di atas lembaran kain atau kertas yang disusun gambar wayangnya secara berurutan sesuai adegan cerita pewayangan.

Cerita diambil dari epos Ramayana, Mahabharata dan cerita Panji, yaitu cerita percintaan antara Panji Asmoro Bangun dengan Dewi Sekartaji (puteri kerajaan Jenggolo).

Gambar 40. Gulungan Wayang Beber
Sumber: http://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:Wayang_Beber_Scroll.jpg

Kemungkinan bentuk wayang kulit saat ini hasil modifikasi dari wayang beber yang dilakukan oleh wali songo, khususnya Sunan Kalijaga.

Di dusun Gelaran, desa Bejiharjo, Karangmojo, Gunung Kidul masih dipentaskan pertunjukan wayang beber.

b. Lukis Kaca Cirebon

Tidak ada yang mengetahui dengan pasti kapan lukisan kaca ada di Cirebon, Konon lukisan kaca berasal dari China yang dibawa pedagang ke wilayah Cirebon. Namun di Keraton

Cirebon dan beberapa rumah di Cirebon ditemukan gambar kaca yang diduga dibuat pada awal abad ke 19.

Tema dan gaya lukisan kaca Cirebon dipengaruhi oleh budaya China, Islam dan cerita wayang. Mengambil tema wayang, kereta kencana singa barong, paksi naga liman, pola mega mendung, kaligrafi Islam, gambar masjid, buraq dan sebagainya.

Gambar 41. Lukisan Kaca Cirebon
Sumber : Katalogus Pameran Lukis Kaca "Berkaca pada Lukisan Kaca",
ISI Yogyakarta

Teknik Pembuatan Lukis Kaca Cirebon

Untuk membuat lukisan kaca Cirebon diperlukan kesabaran dan ketelitian yang tinggi. Kesabaran dan ketelitian diperlukan dalam menggoreskan kuas agar tidak menabrak kontur/garis gambar, mencampur warna, dan menentukan ragam hias. Secara umum lukis kaca menerapkan teknik gradasi/tingkatan warna, dari terang ke gelap, dari gelap ke terang. Diperlukan kesabaran dan ketelitian dalam menggoreskan pena atau rapido di atas media

kaca yang licin. Sabar dan teliti memulai pengisian cat dengan gradasi warna dengan ketentuan pemberian warna satu dengan yang lain harus mempunyai jeda waktu untuk menghindari percampuran warna yang tidak diinginkan.

Langkah-langkah melukis kaca Cirebon:

Gambar 42. Proses membuat lukisan kaca Cirebon
Sumber : http://1.bp.blogspot.com/

1) Membuat desain gambar
   Dalam membuat desain gambar, motif yang digunakan adalah motif baku misalnya motif wayang. Motif yang sudah dipilih lalu dipindahkan ke kertas gambar lain yang ukurannya telah ditentukan sesuai dengan ukuran bidang kaca. Selanjutnya adalah memberi motif hiasan misalnya Mega mendung atau Wadasan sebagai hiasan latar depan maupun latar belakang.

2) Memindahkan gambar ke media kaca
   Cara memindahkan gambar ke media kaca adalah dengan meletakkan kertas desain di balik kaca dan memindahkannya di bagian muka dengan pena atau rapido warna hitam. Kontur/garis gambar yang dibuat harus lentur dan tidak boleh terputus-putus supaya ketika diisi cat warna, kontur yang berfungsi sebagai pembatas mampu menahan lelehan cat basah.

3) Mengisi cat pada bidang gambar
   Cara mengisi cat pada bidang gambar yang telah berisi kontur adalah kita harus menentukan gradasinya dulu, dari gelap ke terang atau terang ke gelap. Pemberian warna adalah warna pertama yang dipoleskan jangan menabrak batas garis kontur. Polesan warna harus halus dan konstan dengan tekanan kuas yang sama. Setelah warna pertama selesai dipoles, biarkan beberapa menit sampai cat mengering. Lakukan lagi pewarnaan kedua dan seterusnya sampai selesai. Gradasi warna tidak boleh saling mencampur, garis warna sebaiknya tegas, tebalnya sama, dan sesuai urutan warna.

4) Mewarnai Ragam Hias
   Proses mewarnai ragam hias dikerjakan setelah warna obyek utama selesai supaya dapat memberikan nuansa warna yang mempunyai kesan tiga dimensi. Teknik ini penekanannya pada pemilihan warna yang lebih tua dan tegas untuk ragam hias bagian depan obyek. Sedangkan ragam hias bagian belakang obyek ditekankan pada warna bias, agar kesan 3 dimensi terpenuhi.

   Selanjutnya motif mega mendung diletakkan bagian atas, member kesan langit dan awan. Motif Wadasan diletakkan di bagian bawah, memberi kesan tanah atau bebatuan.

5) Membuat latar belakang
   Latar belakang berfungsi untuk mengisi bagian belakang yang kosong agar terkesan penuh. Cara pengisian latar belakang biasanya memakai dua cara yaitu pertama dilakukan pada media kaca yang sama, dan kedua dilakukan pada media tripleks penutup. Cara yang kedua bertujuan untuk memberi kesan 3 dimensi, karena ada jarak diantara kaca dan tripleks penutup. Gambar latar belakang biasanya berupa polesan semprotan *phylox* tipis dan bermacam-macam warna atau memakai tali rafia yang disusun berjejer dan disemprot *phylox.*

6) Memasang bingkai
   Bingkai dipasang apabila lukisan kaca sudah kering. Diperlukan jarak beberapa millimeter untuk memasang penutup tripleks yang berisi gambar latar belakang dari kaca yang berisi gambar utama.

c. Lukisan Wayang Kamasan

Gambar 43. Lukis Wayang Kamasan
Sumber : Koleksi studio Lukis PPPTK Seni dan Budaya Yogyakarta

Kamasan adalah nama sebuah desa di kabupaten Klungkung, Bali. Secara geografis desa ini termasuk ada di area dataran rendah, dekat dengan pantai Klotok atau pantai Jumpai dan kota Semarapura, Klungkung. Jarak desa ini dari kota Denpasar sekitar 43 kilometer. Seni lukis wayang Kamasan merupakan salah satu contoh karya seni rupa dua dimensi yang berkembang di daerah Bali, khususnya di desa Kamasan kabupaten Klungkung, Bali. Dikarenakan sebagian besar penduduknya berprofesi sebagai pelukis tradisional, maka lukisannya dikenal dengan nama lukisan Kamasan.

Teknik pemecahan ruang dan komposisilukisan Kamasan menyerupai pertunjukan wayang kulit di atas kelir. Lukisan wayang Kamasan mengambil tema-tema cerita pewayangan

Mahabharata, Ramayana, Sutasoma, Panji, Lelintangan, dan sebagainya. Cerita yang digambarkan pada lukisan wayang Kamasan mengandung nilai filosofis agama Hindu Bali dan Budaya Bali. Pembagian bidang dalam lukisan wayang Kamasan mengacu pada ajaran agama Hindu Bali tentang Tri Loka yaitu dunia bawah, tengah dan atas, semakin tinggi dunia, ruangnya semakin dianggap suci.

Lukisan wayang Kamasan juga berperan dalam bangunan pura dan puri sebagai penghias langit-langit seperti tampak pada gedung Kertha Gosa yang dibangun sejak zaman kerajaan Klungkung. Lukisan tersebut bercerita tentang perjalanan Bhima ke Swarga Loka. Diah Tantri, sang Garuda mencari Amerta dan Palelindon, sebagai gambar dinding, sebagai lukisan alat ritual seperti *lelontek* dan *ider-ider*.

Sejarah lukisan wayang Kamasan dapat ditelusuri dari periode antara abad ke-14 hingga abad ke-18, ketika pulau Bali dikuasai para Dalem, raja-raja keturunan Sri Kresna Kepakisan dari Kerajaan Majapahit. Pada masa itu Bali mengalami masa kejayaan. Salah satu Dalem yang terkenal adalah Sri Waturenggong, cucu dari Sri Kresna Kepakisan. Pada masa itu seni budaya Bali mengalami masa pencerahan, karena raja juga peminat dan pemerhati seni budaya. Oleh kerajaan, Kamasan dijadikan pusat seni budaya, pendidikan, dan keagamaan.

Corak lukisan Kamasan dapat dikenali dari warna dasarnya yang berwarna coklat muda. Warna ini diambil dari batu gamping yang dicelup dalam air. Warna hitam dahulu digunakan jelaga, tetapi sekarang memakai tinta Cina. Sedangkan penggunaan warna lain diambil dari cat air atau laiinya

d. Ragam Hias Daerah

Ragam hias atau ornamen memiliki beberapa pengertian ;

1) Ragam memiliki arti macam, jenis, warna, corak, tipe, model, contoh.
2) Hias memiliki arti menghias, memperelok, memperindah, dan merengga.
3) Istilah lain yaitu *ornare* (Latin), *Ornament* (Inggris), *Versieren* (Belanda).

4) Ragam hias dapat diartikan berbagai macam model yang dipakai untuk memperelok barang atau benda sehungga tampak indah. (W.J.S Poerwadarminto, 1980)
5) Ragam hias sebagai ungkapan perasaan yang diwujudkan dalam bentuk visual sebagai pelengkap rasa estetika. (Soegeng Toekio M : 1987)

Jenis ragam hias:

1) Ragam hias geometris adalah bentuk ragam hias yang dibuat secara matematis atau terstruktur serta memiliki ukuran pada sisi-sisinya.
2) Ragam hias organis adalah bentuk ragam hias yang dibatasi oleh lengkung bebas, sehingga mengesankan elastik, cair,danencer.

Ragam Hias Daerah di Indonesia

Indonesia terdiri dari berbagai suku bangsa dan memiliki ciri-ciri tersendiri dalam ujud tampilan ragam hiasnya. Kemampuan yang berbeda-beda dalam menyerap pengaruh yang datang untuk dipadukan dengan budaya daerah memunculkan berbagai bentuk ragam hias yang bersifat etnis, atau biasa disebut seni tradisional yang memiliki ciri-ciri dan karakteristik:

1) memiliki jangkauan yang terbatas pada lingkungan kultur yang menunjang
2) merupakan pencerminan dari satu kultur yang berkembang secara perlahan, disebabkan oleh dinamika masyarakat yang menunjangnya memang demikian adanya;
3) merupakan satu bagian dari kosmos kehidupan yang bulat dan tidak terbagi-bagi dalam pengkotakan (spesialisasi); dan
4) bukan merupakan hasil kreativitas individu, tetapi tercipta secara anonym sebagai sifat kolektivitas masyarakat yang menunjangnya (Umar Kayam: 1981)

Karakteristik tradisional tersebut merupakan kesepakatan bersama dan sifatnya turun-temurun, tetapi tetap ada kelonggaran terutama bagi generasi penerus untuk mengembangkan tradisi tersebut.

Ragam hias daerah biasanya digunakan untuk menghiasi bangunan, perabot rumah tangga, benda hias dan benda yang berhubungan dengan upacara adat ataupun upacara agama.

Beberapa bentuk ragam hias di Indonesia :

1) Ragam Hias Bali

Ragam hias Bali dibagi menjadi dua, yaitu Bali Utara dan Bali Selatan, karena kedua daerah tersebut paling menonjol bentuk ragam hiasnya, sehingga dipakai menjadi acuan.

Gambar 44. Ragam Hias Bali Utara
Sumber : Diktat Ragam Hias PPPG Kesenian
(PPPPTK Seni Budaya Yogyakarta)

Bentuk ragam hias Bali Utara dan Bali Selatan terkesan rumit, namun ragam hias Bali Utara lebih variatif sebab lebih banyak menyerap pengaruh-pengaruh pada masa penjajahan. Pengaruh tersebut memperkaya ragam hias Bali Utara.

Secara umum penggarapan ragam hias bersifat realis dengan menampilkan bentuk flora dan fauna menggunakan teknik stilasi dan transformasi. Ragam hias Bali juga menampilkan tema agamis, mengingat agama Hindu dianut oleh mayoritas masyarakat Bali dan sangat berhubungan erat dengan kesenian.

2) **Ragam Hias Sumatera**

Stilisasi pada ragam hias Sumatera tidak terlalu berlebihan, namun juga tetap menonjolkan unsur dekoratif. Pengembangan unsur-unsur ragam hias tidak terlalu rumit. Motif geometris dan organis sangat jelas, mendasar dan dominan.

Tema yang dipakai pada umumnya flora dan fauna dengan mempertimbangkan etika, estetika, dan logika. Ragam hias Sumatera dapat ditemui pada bangunan, baik tempat ibadah maupun rumah tinggal, pada kain tenunan seperti songket, ulos juga pada benda-benda pakai maupun benda hias dan benda–benda yang dipakai sebagai sarana upacara keagamaan dan upacara adat.

Gambar 45. Ornamen Batak
Sumber : kaskus.co.id

3) Ragam Hias Kalimantan

Gambar 46. Ragam Hias Kalimantan
Sumber : Diktat Ragam Hias PPPG Kesenian
(PPPPTK Seni dan Budaya Yogyakarta)

Ragam hias Kalimantan merupakan gubahan bentuk-bentuk kehidupan alam yang diharmonisasikan dengan bentuk geometris maupun organis. Kehidupan sehari-hari seperti berburu, berladang yang dilakukan oleh suku Dayak dapat dijumpai pada bentuk ragam hiasnya. Ragam hiasnya banyak menggunakan teknik stilasi dan permainan bentuk geometris. Adanya pendatang dari Bugis, Melayu dan Jawa turut berpengaruh terhadap ragam hias Kalimantan. Bentuk ragam hias yang semula relatif sederhana lalu berubah dalam pengolahan unsur-unsur hiasnya sehingga bentuknya menjadi lebih luwes dan rumit.

4) Ragam Hias Jawa

Dilihat dari segi nama ragam hias Jawa diberi nama yang disesuaikan dengan tempat ragam hias tersebut tumbuh dan berkembang dengan masing-masing tempat memiliki ciri khas. Beberapa nama ragam hias dibuat berdasarkan nama yang berhubungan dengan nama kerajaan, seperti motif Majapahit, motif Pajajaran, dan motif Mataram. Ketiga motif

tersebut pada dasarnya mirip, namun tetap memberikan ciri khusus yang dapat dilihat pada pengembangan unsur-unsur bentuknya.

Gambar 47. Ragam hias motif Jepara
Sumber : Diktat Ragam Hias PPPG Kesenian (PPPPTK Seni dan Budaya Yogyakarta)

Gambar 49. Penerapan ornamen pada ukiran kayu
Sumber : budaya Indonesia.org

Setelah era masa kerajaan usai, lalu muncul ragam hias dengan nama tempat seperti motif Semarangan, motif Jepara, motif Surakarta, dan motif Yogyakarta. Secara umum bentuk ragam hias Jawa terkesan luwes dengan tema

alam sekitar dengan teknik stilasi dan transformasi. Ditinjau dari segi isi (kedalaman) makna, ujud ragam hias Jawa mengandung unsur estetika, etika, dan logika.

3. Karya Seni Rupa Tiga Dimensi Tradisi

Karya seni rupa tiga dimensi (tri matra) di Indonesia merupakan salah satu peninggalan karya seni rupa tradisi yang sudah dibuat oleh bangsa Indonesia jauh sebelum adanya pengaruh karya seni rupa dari Barat (Eropa). Contoh karya seni rupa tiga dimensi adalah bangunan arsitektural seperti candi, patung, tempat peribadatan (masjid, pura, wihara), rumah adat, gapura, istana raja, dan batu nisan. Bangunan candi dipengaruhi oleh agama Hindu dan Budha. Patung ada yang dipengaruhi oleh agama Hindu dan Budha, tetapi ada juga patung yang masih dipengaruhi oleh kepercayaan animisme dan dinamisme. Begitu juga bentuk arsitektural rumah adat juga dipengaruhi oleh unsur-unsur kepercayaan masyarakat setempat. Gapura atau pintu gerbang ada yang dipengaruhi unsur agama Hindu dan Budha. Istana raja dan batu nisan dipengaruhi oleh unsur Hindu, Budha dan Islam.

a. Patung Asmat

Suku Asmat mendiami kawasan timur Indonesia di sepanjang pesisir pantai selatan Propinsi Papua yang kaya pohon sagu dan pohon bakau. Patung asmat dibuat dari batang pohon bakau. Bagi masyarakat suku Asmat patung bukan sekedar benda yang bernilai estetis, namun juga sebagai media yang digunakan untuk mengimplementasikan nilai seni yang dimiliki masyarakat suku Asmat tersebut. Patung menjadi penghubung mereka dengan arwah nenek moyang. Semua patung Asmat dibuat dari batang pohon bakau.

Contohnya patung *mbis* dibuat sebagai perlambang adanya sosok nenek moyang dalam kehidupan sehari-hari mereka. Suku Asmat mempercayai orang yang sudah meninggal mampu ditemukan kembali di dalam bentuk patung *Mbis*. Patung *Mbis* dibuat oleh *Wow Ipits,* sebutan bagi orang yang memiliki keahlian dalam membuat ukiran patung.

Patung *mbis* dipajang di depan rumah sebagai simbol adanya komunikasi antara dunia kematian dan dunia kehidupan.

Selain patung *mbis,* ada juga patung kewenak. Patung *kewenak* adalah patung yang dibuat untuk mengenang suatu peristiwa yang terjadi dalam suatu keluarga. Patung jenis ini biasanya disimpan di rumah *Yeu* atau rumah laki-laki suku Asmat.
Ada juga patung tunggal atau patung rangkap. Patung jenis ini biasanya mendokumentasikan dongeng atau cerita rakyat

b. Candi

Istilah candi berasal dari kata *candikagrha* yang artinya rumah Dewi Candika. Dewi Candika adalah dewi kematian, istri dari Dewa Ciwa Mahakala. Bangunan candi digunakan untuk tempat penyimpanan abu jenazah raja.

Gambar 49. Candi Kalasan
Sumber : Dokumentasi penyusun

c. Batu nisan

Batu nisan adalah ***penanda*** pada makam orang. Bentuknya ada yang sederhana berupa pancang kayu atau batu, tetapi ada juga yang dihias, dipahat. Bahannya ada yang berupa batu alam yang dibentuk dan dipahat, namun ada juga yang berupa bahan cetakan.

d. Istana

Istana adalah bangunan tempat tinggal bersemayam raja. Bentuk bangunannya ada yang masih pengaruh dari kepercayaan animisme dan dinamisme, ada yang sudah dipengaruhi agama Hindu, Budha, dan juga agama Islam.

e. Gapura atau Pintu Gerbang

Gapura berfungsi sebagai tempat keluar masuk sebuah istana atau tempat pemujaan.

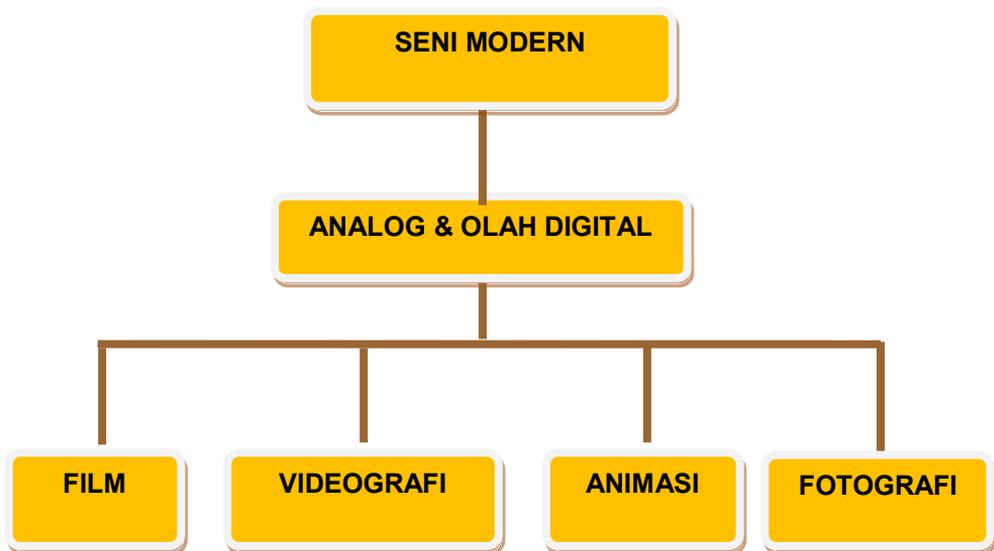
Gambar 50. Gerbang Majapahit
Sumber : sosiosejarah.com

f. Rumah Adat

Rumah adat adalah bangunan tempat tinggal kelompok masyarakat dalam satu suku, adat yang masih berpegang teguh pada aturan adat.

Gambar 51. Rumah adat Minangkabau Sumatera Barat
Sumber : Wikipedia Indonesia

TINJAUAN SENI MODERN

A. Ruang Lingkup Pembelajaran

B. Tujuan

Setelah mempelajari modul ini diharapkan peserta didik mampu:

1. mendeskripsikan pengertian dan ragam seni modern meliputi analog dan olah digital terdiri dari film, videografi, animasi, dan fotografi dengan tepat;
2. mengidentifikasi ragam dan jenis-jenis seni modern meliputi analog dan olah digital terdiri dari film, videografidan, animasi, dan fotografi dengan benar;
3. mengeksplorasi ragam dan jenis-jenis seni modern meliputi analog dan olah digital terdiri dari film, videografi, animasi, dan fotografi dengan tepat;
4. mengkomunikasikan ragam dan jenis-jenis seni modern meliputi analog dan olah digital terdiri daru film, videografi, animasi, dan fotografi dengan tepat dan benar.

C. Mengamati

Amatilah foto-foto di bawah ini

1. Studio Kamera (Broadcasting Studio Camera)

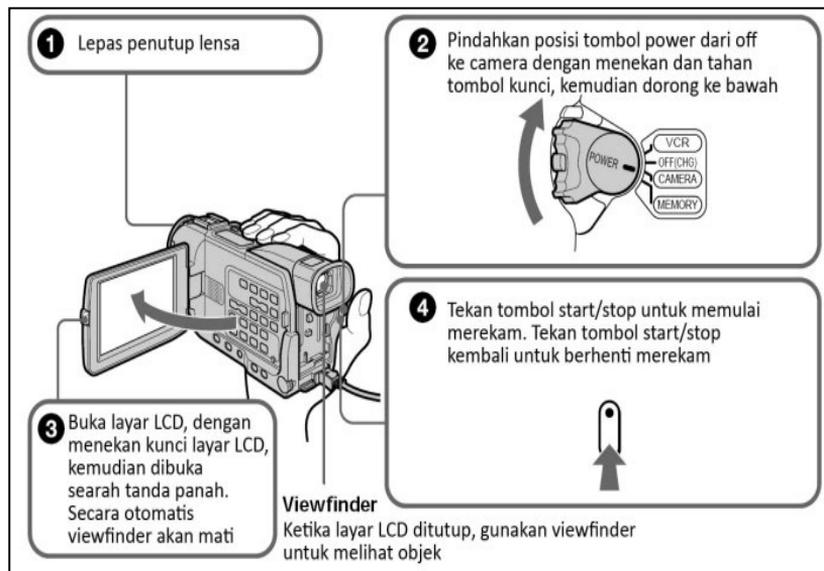
Sumber : *Slide Video Shooting Diskomvis* oleh Jarot Wahyu Sasongko, S Sn. diolah dari berbagai sumber, SMK N 3 Kasihan Bantul (SMSR Yogyakarta)

2. Profesional Video Camera

Sumber : *Slide Video Shooting Diskomvis* oleh Jarot Wahyu Sasongko S Sn. diolah dari berbagai sumber, SMK N 3 Kasihan Bantul (SMSR Yogyakarta)

3. Prosumer Video Camera (Semi Profesional Video Kamera)

Sumber : Slide Video Shooting Diskomvis oleh Jarot Wahyu Sasongko, S Sn. diolah dari berbagai sumber, SMK N 3 Kasihan Bantul (SMSR Yogyakarta)

4. Cara Pengoperasian Kamera Video

Sumber : *Slide Video Shooting Diskomvis* oleh Jarot Wahyu Sasongko S Sn. diolah dari berbagai sumber, SMK N 3 Kasihan Bantul (SMSR Yogyakarta)

5. Stop_motion animation

Sumber : Oryza Sativa,'Tugas KKPI', diolah dari berbagai sumber, SMSR Yogyakarta

D. Menanya

Tanyakanlah kepada ahli/nara sumber yang anda kenal, buatlah daftar pertanyaan yang relevan dengan topik bahasan seni modern meliputi analog dan olah digital terdiri dari:

1. Film
2. Videografi
3. Animasi
4. Fotografi

Selanjutnya setelah melakukan wawancara dengan narasumber, diskusikan dengan Bapak/Ibu Guru. Tulislah hasil wawancara Anda

E. Mengeksplorasi

Kumpulkan data yang berkaitan dengan obyek studi dari berbagai sumber/referensi menyangkut seni modern meliputi analog dan olah digital:

1. Film
2. Videografi
3. Animasi
4. Fotografi

F. Mengasosiasi

Diskusikan dalam kelompok temanmu di kelas mengenai seni modern meliputi analog dan olah digital terdiri :

1. Film
2. Videografi
3. Animasi
4. Fotografi

Selanjutnya yang tuliskan beberapa catatan, khususnya masukan dari diskusi Anda dengan teman-teman untuk memperkaya/memperbaiki informasi dan kesimpulan sementara yang telah Anda buat.

Catatan hasil diskusi:

…………………………………………………………………………………
…………………………………………………………………………………
…………………………………………………………………………………
…………………………………………………………………………………

G. Mengkomunikasikan/Menyajikan/Membentuk Jaringan

Presentasikan hasil pengumpulan dan rangkuman informasi data hasil pembelajaran dan kesimpulan yang berhasil Anda buat tentang seni modern. Selanjutnya Anda dapat menambah pengetahuan dan wawasan dengan beberapa cara yaitu:

Anda dapat menambah pengetahuan dan wawasan dengan beberapa cara yaitu :

1. Studi kepustakaan, mencari referensi mengenai seni modern di perpustakaan sekolah anda. Selanjutnya anda dapat membaca, mempelajari dan mencermati dengan seksama.
2. *Browsing internet*, sumber belajar saat ini selain buku adalah internet. Silahkan anda mencari data tentang seni modern. Apabila anda berkenan mengunduh data tersebut, jangan lupa untuk mencantumkan sumber unduhannya.
3. Buku, Jurnal, Majalah tentang Seni dan Seni Rupa, sumber belajar dapat pula diperoleh dengan membaca dari buku, jurnal dan majalah tentang seni.
4. Pameran Fotografi anda dapat mengapresiasi seni fotografi melalui mengunjungi pameran sekaligus berinteraksi dengan seniman, kameramen
5. Katalogus, salah satu sumber belajar adalah membaca informasi tentang berbagai produk baru kamera dan perlengkapannya melalui brosur atau katalogus.

6. Menonton Film, anda dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang film, animasi dan videografi dengan menonton film baik di bioskop maupun memutar DVD, VCD.
7. Pendokumentasian, anda dapat mendomentasikan karya film, animasi, videografi dan fotografi lewat mengkoleksi keping DVD, VCD ataupun file.
8. Kunjungan ke Studio, Rumah Produksi, anda dapat belajar secara langsung dan nyata tentang proses pembuatan film, videografi, animasi dan fotografi langsung dari pimpinan produksi, sutradara, artis dan seluruh kru pelaku proses produksi, baik dari proses pra produksi sampai pasca produksi.
9. Wawancara, anda dapat melakukan wawancara secara langsung di studio, rumah produksi dengan pimpinan produksi, sutradara, artis dan seluruh kru pelaku proses produksi film, videografi, animasi dan fotografi.

Ketika Anda melakukan presentasi hasil pembelajaran, Anda dapat menggunakan berbagai media secara tertulis seperti laporan tertulis, artikel yang dilengkapi *power point*, gambar foto, dan bahkan video. Semakin lengkap Anda menggunakan media, maka kan semakin lengkap teman-teman Anda untuk mendapatkan informasi/data pembelajaran. Dengan melakukan presentasi akan memperkaya wawasan dan pengetahuan Anda khususnya tentang seni modern, apabila setiap peserta/kelompok mampu mengumpulkan informasi yang berbeda, unik, dan lengkap.

Tuliskan masukan-masukan yang Anda peroleh dari presentasi yang Anda sajikan di kelas atau forum ilmiah lain yang dapat digunakan untuk temuan Anda.
Masukan hasil presentasi:
……………………………………………………………………………………
……………………………………………………………………………………
……………………………………………………………………………………
…………………………………………………………………………………..

H. Materi Pemelajaran

1. Seni Modern

Pengertian modern memiliki dua arti ; *1. terbaru ; mutakhir 2. Sikap dan cara berfikir serta cara bertindak sesuai dengan tuntutan zaman* (Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi ke tiga : 2001 : 75.)

Menurut *Wikipedia Indonesia* seni modern adalah karya seni yang dihasilkan dalam periode terentang antara 1860 sampai 1970 M dengan menggunakan gaya dan filosofi seni yang dihasilkan pada masa itu. Pada dasarnya dunia seni modern berada dalam struktur budaya sosial yang lebih luas sebagai hasil perkembangan dunia selama akhir abad ke 19 dan awal abad ke 20.

Seniman-seniman modern pada umumnya bereksperimen dengan gaya baru yang unik dan dengan menghasilkan ide-ide segar mengenai fungsi dari seni dan material-material yang digunakan. Mereka cenderung menciptakan karya seni yang dihasilkan dari perasaan yang dalam dan inspirasi-inspirasi yang kreatif pada umumnya.

Perkembangan dan kemajuan teknologi turut memperkaya khasanah dan proses kreatif seniman modern. Era teknologi digital yang mampu menggantikan peranan dari teknologi analog dengan segala kelebihannya sangat membantu para seniman bereksperimen dan menemukan berbagai varian bentuk-bentuk imajinatif visual yang sangat kaya dan beragam.

Beberapa jenis karya seni yang dihasilkan dari proses olah digital antara lain film, videografi, animasi dan fotografi.

a. FILM

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Film memiliki dua arti, 1) sebuah selaput tipis berbahan *seluloid* yang digunakan untuk menyimpan gambar negatif dari sebuah obyek 2) lakon atau gambar hidup.

Film adalah rangkaian banyak *frame* gambar yang diputar dengan cepat. Masing-masing *frame* merupakan rekaman dari tahapan-tahapan suatu gerakan, ukran frame dinyatakan dalam fps (*frame per second*). Kita pernah terkesima dengan tontonan film layar tancap. Sebuah tontonan film yang ditayangkan pada bentangan layar terbuat dari kain putih yang dipasang, ditancapkan di tempat terbuka. Kemudian film dimainkan, disorotkan pada layar putih tersebut dengan menggunakan proyektor film, yaitu alat pemutar film. Filmnya berupa gulungan selaput tipis berbahan *seluloid* yang berisi foto adegan film yang dibuat frame per *frame* (rangkaian gerakan secara urut), sehingga foto adegannya banyak sekali. Sewaktu diputar dengan proyektor film, maka gambar adegan tersebut dapat bergerak, dan menjadi indah, menarik karena diberi latar suara, baik suara dialog dari pemeran film maupun suara latar dengan diiringi ilustrasi berupa musik, dan suara lainnya.

Sejarah perfilman diawali dengan ditemukannya *kinetoskop* oleh Thomas Alfa Edison. Pertama kali film masih berupa film bisu dan hitam putih. Pada sekitar tahun 1927, film sudah diisi suara dialog pemerannya tetapi masih berupa film hitam putih, baru sekitar tahun 1937, mulailah muncul film berwarna. Film tersebut direkam dan digandakan dengan selaput tipis berbahan *seluloid*, yang digulung dan diberi wadah (*casing*).

Sekitar tahun 1970-an, film direkam dan digandakan dengan teknologi videotape, dan boleh dijual kepada masyarakat luas. Sepuluh tahun sesudahnya, film direkam dan digandakan dengan teknologi *laser disc*, selanjutnya teknologi VCD, disusul lagi teknologi DVD dan pada era sekarang ini teknologi digital movie.

b. VIDEOGRAFI

Berasal dari kata video yang artinya adalah rangkaian banyak frame gambar yang diputar dengan cepat. Masing-masing *frame* merupakan rekaman dari tahapan-tahapan suatu gerakan. Ukuran *frame* dinyatakan dalam fps (*frame per second*). Standar penggunaan frame terdiri dari PAL/Secam dan NTSC.

No.	Standar	Region/Negara	frame per second (fps)
1.	PAL/Secam	China, Indonesia, Australia,Timur-Tengah, Uni Eropa, Afrika	25 fps
9.	NTSC	Korea, Jepang, Kanada, Mexico, Amerika Serikat	29,97 / 30 fps

Gambar 52. Tabel Standar *Broadcast* Video
Sumber : *Slide Video Shooting Diskomvis* oleh Jarot Wahyu Sasongko S Sn. diolah dari berbagai sumber, SMK N 3 Kasihan Bantul (SMSR Yogyakarta)

Video terdiri dari *Video Analog* dan *Video Digital.*
Video analog adalah gambar dan audio direkam dalam bentuk sinyal magnetik dan pita magnetik. Sedangkan video digital adalah gambar dan suara digital yang direkam dalam pita magnetik, tetapi menggunakan sinyal digital berupa kombinasi angka 0 dan 1.

Kamera video adalah perangkat perekam gambar video yang mampu menyimpan gambar digital dari mode gambar analog.
Kamera video termasuk salah satu produk teknologi digital (perangkat digitizer) yang memiliki kemampuan mengambil input data analog berupa frekuensi sinar dan mengubah ke mode digital elektronis.

Format kamera video terdiri dua bagian:
1) Analog format terdiri dari standar VHS, VHS-C, Super VHS, Super VHS-C, 8 mm, Hi-8.
2) Digital format yang terdiri dari Mini DV, Digital 8, DVD, Harddisk.

Jenis-jenis Kamera Video

Dilihat dari fungsinya dibedakan menjadi:

1) Studio Kamera (*Broadcasting Video Camera*)
2) Professional Video Camera
3) *Prosumer Video Camera (Semi Profesional Video Camera),*
4) *Consumer Video Camera* (*Home Use Video Camera*).

Studio Kamera (*Broadcasting Video Camera*)

Gambar 53. Studio Kamera (*Broadcasting Video Camera*)
Sumber: *Slide Video Shooting Diskomvis* oleh Jarot Wahyu Sasongko, S Sn. diolah dari berbagai sumber, SMK N 3 Kasihan Bantul (SMSR Yogyakarta)

Professional Video Camera

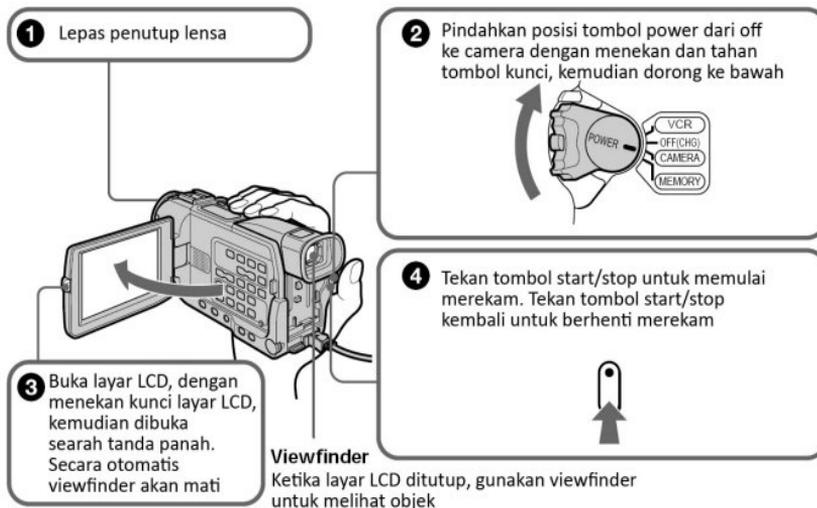
Gambar 54. *Professional Video Camera*
Sumber: *Slide Video Shooting Diskomvis* oleh Jarot Wahyu Sasongko S Sn. diolah dari berbagai sumber, SMK N 3 Kasihan Bantul (SMSR Yogyakarta)

Prosumer Video Camera (Semi Profesional Video Kamera)

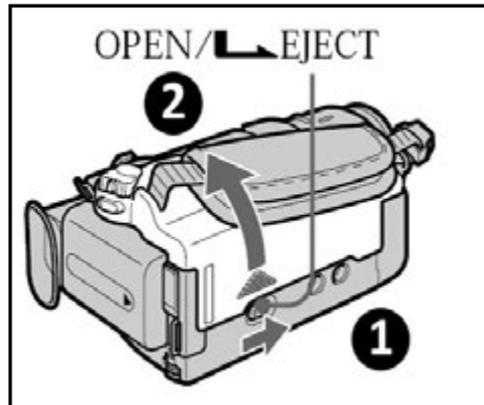
Gambar 55. *Prosumer Video Camera* (Semi Profesional Video Kamera)
Sumber: *Slide Video Shooting Diskomvis* oleh Jarot Wahyu Sasongko S Sn.,SMK N 3 Kasihan Bantul (SMSR Yogyakarta)

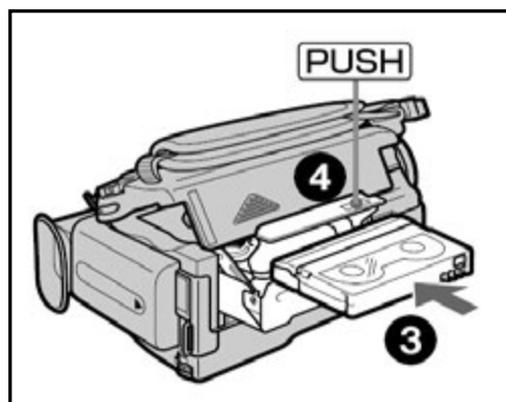
Consumer Video Camera (Home Use Video Camera)

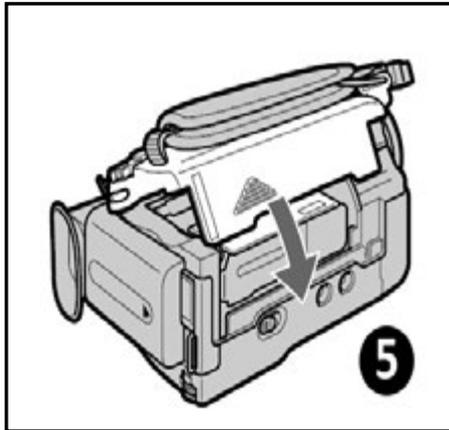
Gambar 56. *Consumer Video Camera (Home Use Video Camera)*
Sumber: *Slide Video Shooting Diskomvis* oleh Jarot Wahyu Sasongko S Sn.,SMK N 3 Kasihan Bantul (SMSR Yogyakarta)

Cara pengoperasian Kamera Video

Gambar 57. Cara Pengoperasian Kamera Video
Sumber: *Slide Video Shooting Diskomvis* oleh Jarot Wahyu Sasongko S Sn.,SMK N 3 Kasihan Bantul (SMSR Yogyakarta)

Cara Memasang Kaset Kamera Video ;

1) Tombol pembuka ditekan searah dengan tanda panah
2) Penutup dibuka ke arah luar

Gambar 58. Cara Memasang Kaset Video
Sumber: *Slide Video Shooting Diskomvis* oleh Jarot Wahyu Sasongko S Sn.,SMK N 3 Kasihan Bantul (SMSR Yogyakarta)

3) Kaset dimasukkan dengan posisi jendela kaca kaset terlihat dari atas dan tekan bagian tengah belakang kaset.
4) Setelah kaset dimasukkan penutup kaset ditekan sampai terdengar bunyi “klik”.

Gambar 59. Cara Memasang Kaset Video
Sumber: *Slide Video Shooting Diskomvis* oleh Jarot Wahyu Sasongko S Sn.,SMK N 3 Kasihan Bantul (SMSR Yogyakarta)

5) Setelah penahan kaset secara otomatis turun ke bawah kemudian penutup kaset ditekan sampai terdengar bunyi “klik”.

Gambar 60. Cara Memasang Kaset Video
Sumber: *Slide Video Shooting Diskomvis* oleh Jarot Wahyu Sasongko S Sn.,SMK N 3 Kasihan Bantul (SMSR Yogyakarta)

Film video bukan sebuah hasil karya individu, melainkan merupakan hasil karya kolektif (team work) yang memerlukan tenaga, bakat, dan dana yang cukup besar. Diperlukan beberapa orang yang masing-masing memiliki ketrampilan tertentu seperti keahlian dalam pekerjaan pengambilan gambar (*shooting*), pencahayaan (*lighting*), perekaman suara (*sound recording*), penyuntingan gambar (*editing*) dan pencampuran antara gambar dan suara (*mixing*).

Video Shooting

Video Shooting adalah serangkaian kegiatan pengambilan gambar bergerak dan suara secara bersamaan menggunakan kamera video yang dilakukan secara digital maupun analog.

Sebelum *shooting* seorang juru kamera terlebih dulu harus mengetahui APA, MENGAPA, KAPAN dan BAGAIMANA *shooting* dilakukan. Juga harus mengetahui jenis film apa yang akan dibuat ; film video dokumenter, semi dokumenter, sosio drama atau film cerita.

Teknik Syuting:

1) Bidikan dan Cahaya
2) Waktu Rekaman (Durasi)
3) Sudut-sudut Pengambilan Gambar
4) Macam bidang pandangan pada saat syuting
5) Gerakan kamera
6) Setting lokasi (Blocking Area/Location Set)
7) Latihan merekam gambar dengan pergerakan zoom

Bidikan dan Cahaya

Gambar 61. gambar siluet
Sumber : *Slide Video Shooting Diskomvis* oleh Jarot Wahyu Sasongko S Sn. diolah dari berbagai sumber, SMK N 3 Kasihan Bantul (SMSR Yogyakarta)

Sasaran dibidik dengan cahaya dibelakang *camcorde*r, jangan sampai membidik sasaran dengan latar belakang dengan cahaya yang terang/dominan akan menyebabkan terjadinya gambar siluet (kecuali memang disengaja) apabila terpaksa mengambil gambar dengan posisi tersebut maka hendaknya digunakan fasilitas pengatur *backlight* yang terdapat pada *camcorder.*

Waktu Rekaman (Durasi)

Kemampuan mata untuk mengidentifikasi sesuatu membutuhkan waktu sekitar 5 – 8 detik. Apabila merekam lebih singkat dari waktu tersebut, maka obyek yang telah direkam akan sulit dikenali penonton, sebab sebelum sempat diidentifikasi gambar tersebut sudah lenyap dari layar.

Eye Level

Gambar 62. Eye Level
Sumber : *Slide Video Shooting Diskomvis* oleh Jarot Wahyu Sasongko S Sn.,SMK N 3 Kasihan Bantul (SMSR Yogyakarta)

Eye level adalah posisi pengambilan gambar yang selalu menyejajarkan posisi kamera dengan sudut pandang kameramen. Apabila merekam gambar dengan posisi seperti ini, maka gambar-gambar yang dihasilkan akan sama persis dengan pandangan mata biasa sehari-hari, tidak ada distorsi sama sekali.

High Angle

Gambar 63. *High Angle*
Sumber : *Slide Video Shooting Diskomvis* kompilasi oleh Jarot Wahyu Sasongko S Sn. diolah dari berbagai sumber, SMK N 3 Kasihan Bantul (SMSR Yogyakarta)

High angle adalah posisi pengambilan gambar dengan kamera diarahkan ke bawah. Untuk merekam aktifitas yang penuh gerak maupun yang bersifat kolosal, sudut pengambilan gambar teknik *high angle* sangat menguntungkan karena semua gerak dapat terekam sekaligus dan dapat terjaga ketajamannya, membantu penonton untuk memahami dengan jelas letak geografi dari suatu tempat.

Dutch Angle

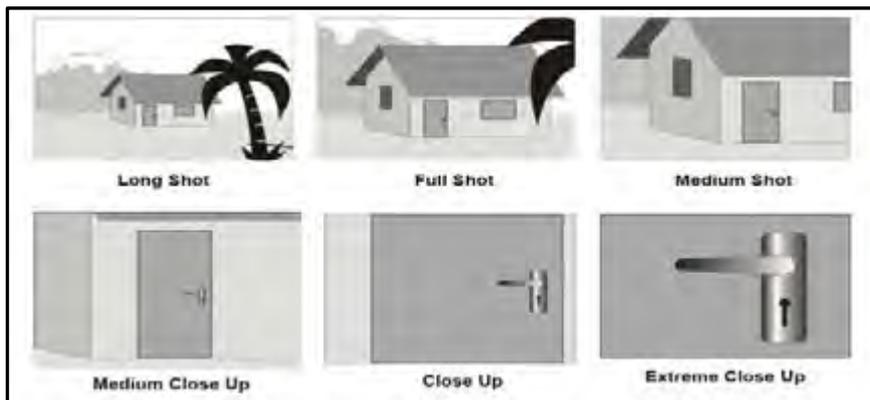
Dutch Angle adalah angle kamera yang membentuk efek ketidakstabilan gambar. Gambar-gambar seperti ini hanya untuk *sequence* yang membutuhkan efek kengerian, kekerasan, efek tidak stabil atau efek-efek impresionistik.

Low Angle

Low Angle adalah setiap *shot* dengan kamera menengadah ke atas saat membidik sasaran. Angle ini dapat digunakan untuk merangsang rasa kagum meningkatkan ketinggian dan kecepatan subjek,

mengurangi latar muka (*foreground*) atau latar belakang (*back ground*) yang tidak disukai, mendistorsikan garis-garis komposisi guna menciptakan perspektif yang lebih kuat juga membuat efek dramatik pada gambar.

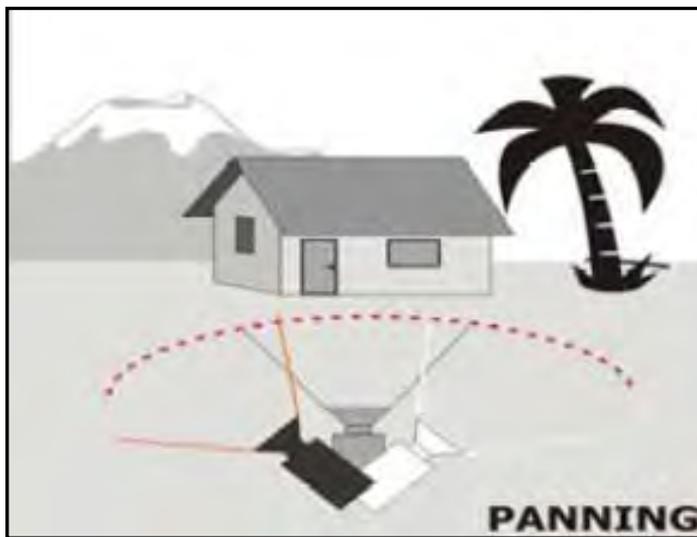
Gambar 64. Low Angle
Sumber : *Slide Video Shooting Diskomvis* kompilasi oleh Jarot Wahyu Sasongko S Sn.diolah dari berbagai sumber, SMK N 3 Kasihan Bantul (SMSR Yogyakarta)

Macam-macam Bidang Pandangan pada saat Syuting

Gambar 65. Macam-macam bidang pandangan saat syuting
Sumber : *Slide Video Shooting Diskomvis* kompilasi oleh Jarot Wahyu Sasongko S Sn., SMK N 3 Kasihan Bantul (SMSR Yogyakarta)

Gerakan Kamera

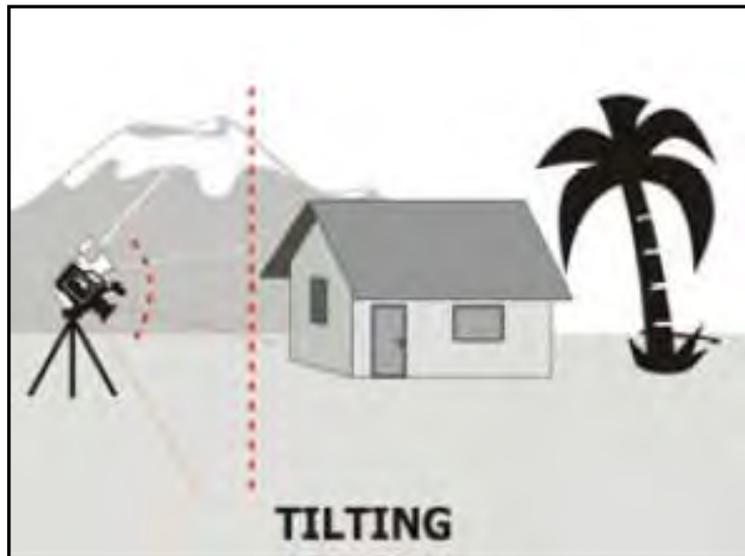
PAN, PANNING yaitu gerakan kamera secara horizontal (mendatar) dari kiri ke kanan atau sebaliknya dari sumbu vertikalnya. Sapuan ke kanan disebut *PAN RIGHT*, sapuan ke kiri disebut *PAN LEFT*.

Pan right kamera bergerak memutar ke kanan

Pan left kamera bergerak memutar ke kiri

Gambar 66. Gerakan Kamera, Pan right dan Pan left
Sumber : *Slide Video Shooting Diskomvis* kompilasi oleh Jarot Wahyu Sasongko S Sn., SMK N 3 Kasihan Bantul (SMSR Yogyakarta)

TILTING *MOVEMENT* adalah gerak kamera naik turun diatas sumbu horizontalnya. Gerak ke atas disebut *TILT UP*, gerak ke bawah disebut *TILT DOWN.*

Tilt up, mendongak ke atas

Tilt down, mendongak ke bawah

Gambar 67. Gerakan Kamera, *Tilt up, Tilt down*
Sumber : *Slide Video Shooting Diskomvis* kompilasi oleh Jarot Wahyu Sasongko S Sn., SMK N 3 Kasihan Bantul (SMSR Yogyakarta)

TRACKING MOVEMENT adalah gerak kamera yang maju, mundur, bergeser ke samping kanan atau ke samping kiri.. Gerak maju disebut *TRACK IN*, gerak mundur disebut *TRACK BACK*, gerak ke kanan *TRACK RIGHT* gerak ke kiri disebut *TRACK LEFT.* Untuk menjaga agar gerak kamera terasa lembut, kaki tripod diberi *dolly* yang beroda.

Dolly, Track adalah gerakan di atas *tripot* atau *dolly* mendekati atau menjauhi obyek.
Dolly in: mendekati subyek
Dolly out: menjauhi subyek

Gambar 68. Gerakan Kamera, *Dolly in, Dolly out*
Sumber: *Slide Video Shooting Diskomvis* kompilasi oleh Jarot Wahyu Sasongko S Sn., SMK N 3 Kasihan Bantul (SMSR Yogyakarta)

PEDESTAL, adalah gerakan kamera di atas pedestal yang bisa dinaikturunkan. Sekarang banyak digunakan *Porta-Jip Traveller*.
Pedestal up, kamera dinaikkan
Pedestal down, kamera diturunkan

Gambar 69. Gerakan Kamera, Pedestal up
Sumber: *Slide Video Shooting Diskomvis* kompilasi oleh Jarot Wahyu Sasongko S Sn., SMK N 3 Kasihan Bantul (SMSR Yogyakarta)

Gambar 70. Gerakan Kamera, Pedestal down
Sumber : Slide Video Shooting Diskomvis kompilasi oleh Jarot Wahyu Sasongko S Sn., SMK N 3 Kasihan Bantul (SMSR Yogyakarta)

CRAB, adalah gerakan kamera secara lateral atau menyamping berjalan sejajar dengan subyek yang sedang berjalan
Crab left, bergerak ke kiri
Crab right, bergerak ke kanan

Gambar 71. Gerakan Kamera, *Crab*
Sumber : *Slide Video Shooting Diskomvis* oleh Jarot Wahyu Sasongko S Sn.,SMK N 3 Kasihan Bantul (SMSR Yogyakarta)

ARC, adalah gerakan kamera memutar mengitari obyek dari kiri ke kanan atau sebaliknya

Gambar 72. Gerakan Kamera, *Arc*
Sumber: *Slide Video Shooting Diskomvis* oleh Jarot Wahyu Sasongko S Sn., SMK N 3 Kasihan Bantul (SMSR Yogyakarta)

ZOOM, adalah gerakan lensa *zoom* mendekati atau menjauhi obyek secara optikal dengan mengubah panjang focal lensa dari sudut pandang sempit ke sudut pandang lebar atau sebaliknya.
Zoom in : mendekatkan obyek dari long shot ke close up
Zoom out : menjauhkan obyek dari close up ke long shot

Gambar 73. Gerakan Kamera, Zoom in
Sumber: *Slide Video Shooting Diskomvis* oleh Jarot Wahyu Sasongko S Sn. diolah dari berbagai sumber, SMK N 3 Kasihan Bantul (SMSR Yogyakarta)

TRAVELING MOVEMENT adalah gerak kamera yang mengikuti gerak obyek, bisa dengan dipanggul atau berjalan kaki atau juga dengan menggunakan kendaraan. Penggunaan gerak ini berfungsi sebagai subyektif, kamera bertindak sebagai mata pemain.

FOLLOWING MOVEMENT adalah gerak kamera yang mengikuti gerakan obyek. Kemanapun obyek bergerak kamera mengikutinya namun posisi kamera tetap pada sumbunya. Sering digunakan untuk melibatkan penonton ke dalam jalinan cerita yang disajikan (disebut kamera subyektif), penonton akan merasa selalu dekat dengan obyek dimaksud.

Setting Lokasi (*Blocking Area/Location Set)*

Shooting in door (syuting dalam ruangan) biasanya dilakukan untuk siaran berita, *shooting green/blue screen*, t*alk show* dan lain-lain

Gambar 74. Siaran Berita
Sumbe : *Slide Video Shooting Diskomvis* oleh Jarot Wahyu Sasongko S Sn. diolah dari berbagai sumber,SMK N 3 Kasihan Bantul (SMSR Yogyakarta)

Shooting Out door (syuting di luar ruangan, tempat terbuka, area publik) biasanya dilakukan untuk acara petualangan, bencana alam, kondisi sosial masyarakat dan sebagainya.

Gambar 75. Tayangan Televisi Out door
Sumber : *Slide Video Shooting Diskomvis* oleh Jarot Wahyu Sasongko S Sn. diolah dari berbagai sumber, SMK N 3 Kasihan Bantul (SMSR Yogyakarta)

Latihan Merekam Gambar dengan Pergerakan Zoom

Agar supaya gambar *zooming* yang diambil memiliki kualitas bagus diperlukan latihan. Langkah-langkah merekam gambar dengan *zoom shot* :

1) Menyalakan *camcorder*, lalu memastikan *mode camcorder* berada pada "*movie mode*".
2) Berikutnya mulai melakukan perekaman. Posisi badan dan tangan telah dalam posisi yang benar dalam memegang *camcorder*. Menggunakan *tripod* merupakan jalan terbaik untuk membuat *zoom shoot*. Kamera dipegang dengan mantap tetapi rileks.
3) Menekan sekali pada tombol *pause* dan *record* ditunggu selama lima detik, selanjutnya mulaui perekaman.
4) Selanjutnya secara perlahan melakukan *zoom* dengan menggunakan *toggle zoom*. *Toggle zoom* ditekan kea rah kiri secara perlahan untuk melakukan *Zoom In, Toggle zoom* ditekan kearah kanan untuk melakukan *Zoom Out*.
5) Pada posisi akhir kamera didiamkan sejenak selama lima detik. Lalu tombol *Pause* dan *Record* ditekan kembali untuk menghentikan perekaman.

Video Editing

Editing adalah suatu proses mengatur dan menyusun rangkaian *shoot* demi *shoot* menjadi satu *scene*, *scene* demi *scene* menjadi satu *sequence*, akhirnya merupakan suatu rangkaian *shoot* dari suatu rangkaian cerita yang utuh.

Ada dua sistem pengeditan video, yaitu sistem analog dan sistem digital. Perbedaannya adalah dalam sistem analog pengeditannya dengan cara memindahkan langsung gambar dari pita video master ke pita video yang baru, dibutuhkan dua *Video Cassette Recorder* (VCR) yang masing-masing dihubungkan pada sebuah TV monitor. VCR pertama berfungsi sebagai sumber gambar. VCR kedua berfungsi sebagai penampung gambar sumber. VCR pertama disebut '*SLAVE*', sedangkan VCR kedua disebut '*MASTER*'. Kalau hanya tersedia satu buah VCR untuk proses pengeditan maka *camcorder* dapat difungsikan sebagai '*SLAVE*'.

Pada sistem digital maka pengeditan dilakukan dengan memindahkan seluruh hasil rekaman dari pita kaset asli menjadi data digital yang disimpan dalam *hard disk* komputer. Pengeditan dilakukan dengan menggunakan data tersebut yang harus ditunjang oleh seperangkat komputer yang telah dilengkapi dengan piranti lunak (*software*) untuk pengeditan video seperti *Pinnacle, Matrox,* dan *Adobe Premiere*.

Perbedaan Pengeditan Analog dan Digital

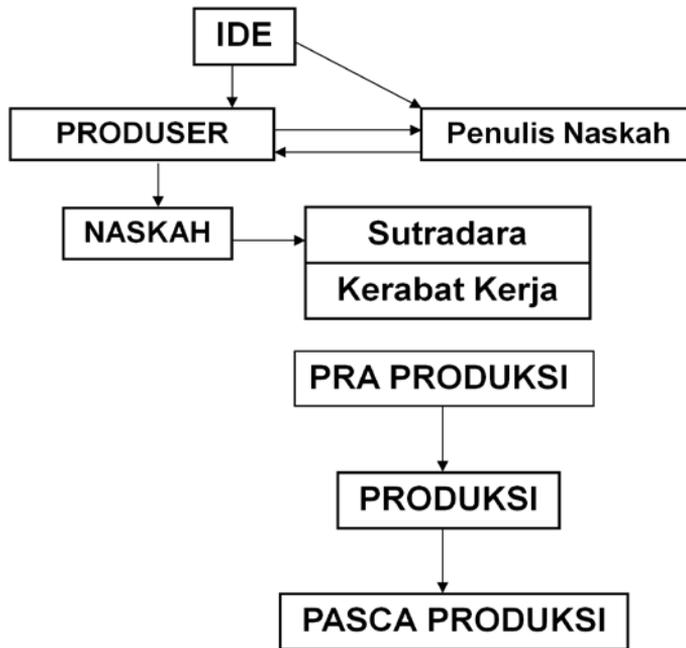
	Analog	Digital
Capture	tidak perlu melakukan peruba-han dari analog ke digital reka-man video	harus melakukan proses perubahan dari analog ke digital dengan memindahkan dari *cassette ke hard disk computer*
Pengeditan	Linier. harus menempatkan *shot-shot* yang diinginkan tepat pada posisinya, sebab akan sulit untuk memindahkan *shot-shot* jika belakangan diputuskan untuk mengubah strukturnya setelah semua *shot* tersusun rapi	Non-Linier. Lebih mudah memindahkan *shot-shot* kemana saja, bahkan berkali-kali tanpa merusak kualitas gambar video

	Analog	Digital
Hasil Akhir	Master edit adalah hasil terbaik, apabila dikopi maka kualitas gambar video sudah mengalami penurunan	Master edit dengan mudah dapat dipindahkan ke dalam kasdet atau CD tanpa mengurangi kualitas gambar

Gambar 76. Perbedaan Pengeditan Analog dan Digital
Sumber: *Slide Video Shooting Diskomvis* oleh Jarot Wahyu Sasongko S Sn. diolah dari berbagai sumber, SMK N 3 Kasihan Bantul (SMSR Yogyakarta)

Gambar 77. Video Editing
Sumber: *Slide Video Shooting Diskomvis* kompilasi oleh Jarot Wahyu Sasongko S Sn. diolah dari berbagai sumber, SMK N 3 Kasihan Bantul (SMSR Yogyakarta)

Tahapan Produksi Audio Visual

Skema proses produksi program audio visual

Sumber: *Slide Video Shooting Diskomvis* kompilasi oleh Jarot Wahyu Sasongko S Sn. diolah dari berbagai sumber, SMK N 3 Kasihan Bantul (SMSR Yogyakarta)

Pra Produksi

Adalah tahap persiapan sebelum dilaksanakan kegiatan produksi/*shooting*.

Kegiatannya meliputi : Pengumpulan data/materi/bahan, penulisan naskah, penyusunan kerabat kerja, analisis naskah, rapat produksi bersama kerabat kerja, *hunting* lokasi/materi, latihan, persiapan property, dekorasi, busana, persiapan material/bahan, persiapan peralatan, penghitungan anggaran, dan *casting.*

Produksi
Adalah kegiatan merubah naskah menjadi bentuk video (*shootin*g). Kegiatan produksi harus disiplin dengan apa yang telah direncanakan/dipersiapkan dalam kegiatan pra produksi. Adapun yang terlibat sebagai kerabat kerja adalah kamerawan, sutradara/pengarah dan lain-lain sesuai kebutuhan.

Kegiatan pada pasca produksi antara lain :

1) ***Logging,*** memilih gambar-gambar yang terbaik dan bermanfaat dari hasil *shooting*.

2) ***Capturing, capture,*** memindahkan hasil shooting bahan video ke dalam *hard disc* komputer

3) ***Editing,*** menambah atau mengurangi dan merangkai gambar-gambar video, foto, grafis menjadi satu kesatuan rangkaian gambar yang menjadi satu kesatuan informasi, atau pesan sesuai dengan tuntutan naskah atau tujuan tertentu yang diinginkan.

4) ***Mixing,*** memadukan antara VIDEO dengan AUDIO, VIDEO dengan VIDEO, atau VIDEO dan AUDIO dengan GRAFIS atau AUDIO dengan AUDIO.

5) ***Encoding,*** merubah *file* video hasil *editing* menjadi format tertentu sesuai dengan kebutuhan VCD, DVD dan lainnya.

6) ***Penyajian,*** Iklan, Dokumenter, Film, Video Musik dan lain-lain

7) Evaluasi

Produksi multimedia merupakan kerja kolaborasi dari berbagai profesi seperti : Produser, Penulis Naskah, Sutradara, Kamerawan, *Audio Operator*, *Lighting Operator, Editor*, Penata Artistik dan lainnya. Dituntut tanggung jawab profesi, disiplin yang tinggi serta saling asah, asih, asuh.

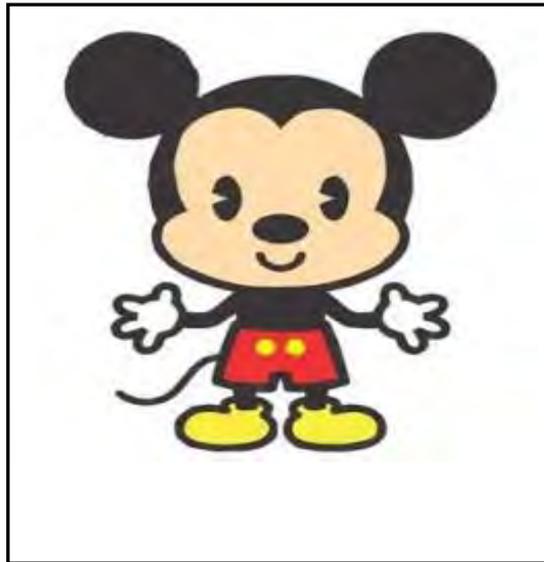
c. ANIMASI

Dalam Kamus Inggris Indonesia oleh John M Echols dan Hassan Shadily, animasi berasal dari kata *animated* yang berarti *hidup*, *animated cartoon*, kartun yang hidup, *animated doll,* boneka yang seolah-olah hidup.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001 : 53) animasi adalah acara televisi yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik elektronis sehingga tampak di layar menjadi bergerak. Animasi adalah gambar yang diproses baik secara manual maupun olah digital melalui bantuan komputer yang mampu bergerak, seolah-olah hidup, melakukan berbagai adegan sesuai skenario dari si pembuat animasi. Diperkirakan bentuk tertua dari film animasi adalah pertunjukan wayang kulit. Unsur animasi seperti layar, gambar bergerak, suara, dialog, ilustrasi musik terdapat di pertunjukan wayang kulit tersebut.

Tokoh yang berjasa dalam pengembangan film animasi adalah Walt Disney. Film animasi kreasinya sangat terkenal dan digemari penonton tua dan muda di seantero dunia. Film kartun Mickey Mouse, Donald Duck, Pinokio dan sebagainya adalah kreasinya. Di Asia, Jepang turut mengembangkan dan membuat film animasi. Sejak tahun 1913 telah dilakukan eksperimen pertama membuat film animasi oleh Shimokawa Bokoten, Koichi Junichi dan Kitayama Seitaro.

Jenis-jenis dan teknik animasi :

- *Animasi 2 dimensi* : disebut juga film kartun. Kartun berasal dari kata *cartoon*, artinya gambar yang lucu.

Gambar 78. Animasi 2 dimensi
Sumber : Oryza Sativa 'Tugas KKPI' diolah dari berbagai sumber, SMSR Yogyakarta

- *Animasi 3 dimensi* : adalah pengembangan dari animasi 2 dimensi. Dengan animasi 3 dimensi karakter yang diperlihatkan semakin hidup dan nyata mendekati ujud manusia aslinya.

Gambar 79. Animasi 3 Dimensi
Sumber: Oryza Sativa 'Tugas KKPI' diolah dari berbagai sumber, SMSR Yogyakarta

- *Stop_Motion Animation* : Disebut juga *Claymation* karena menggunakan *clay* (lempung) sebagai obyek yang digerakkan. Teknik ini pertama kali diperkenalkan oleh Stuart Blakton pada tahun 1906.

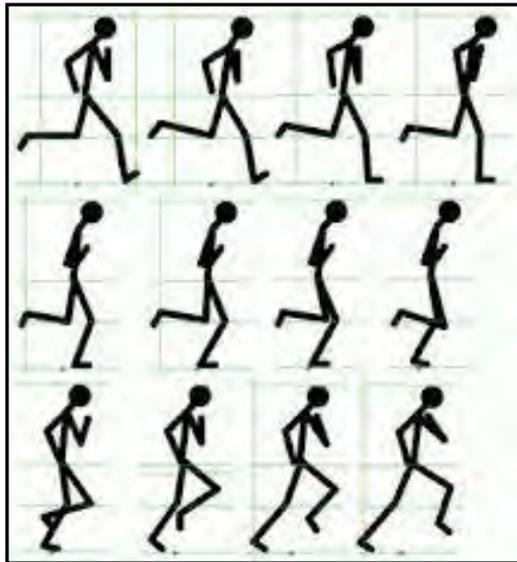
Gambar 80. *Stop_motion animation*
Sumber : Oryza Sativa 'Tugas KKPI' diolah dari berbagai sumber, SMSR Yogyakarta

- *Animasi Jepang (Anime)* : adalah film animasi yang dibuat oleh Jepang.

Gambar 81. Animasi Jepang (*Anime*)
Sumber : Oryza Sativa 'Tugas KKPI' diolah dari berbagai sumber, SMSR Yogyakarta

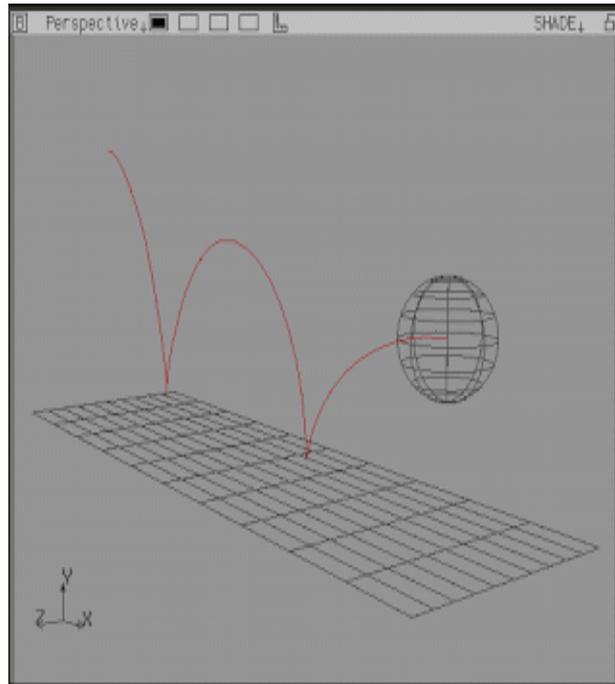
- *Animasi Cel* merupakan animasi yang paling awal dibuat. *Cel* berasal dari kata *celluloid*, lapisan tipis bahan untuk membuat film gambar bergerak.

Gambar 82. Animasi Cel
Sumber: Oryza Sativa 'Tugas KKPI' diolah dari berbagai sumber, SMSR Yogyakarta

- *Animasi Frame* adalah animasi yang paling sederhana, dari rangkaian gambar yang saling bergantian ditunjukkan. Pergantian gambar diukur dalam satuan fps (*frame per second*).

Gambar 83. Animasi Frame
Sumber: Oryza Sativa 'Tugas KKPI' diolah dari berbagai sumber, SMSR Yogyakarta

- *Animasi Sprite* adalah metode animasi ini yang menjadikan obyek '*sprite*', dapat bergerak secara individual, obyek yang lainnya hanya sebagai latar belakang yang tidak bergerak.

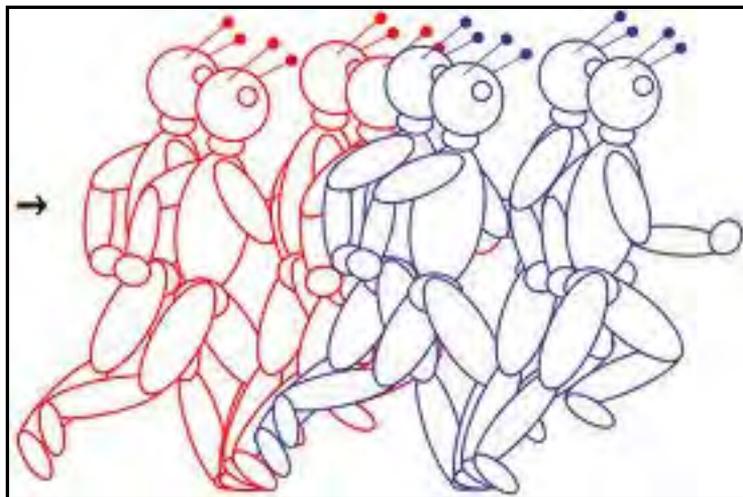
Gambar 84. Animasi Sprite
Sumber: Oryza Sativa 'Tugas KKPI' diolah dari berbagai sumber, SMSR Yogyakarta

- *Animasi Path* adalah animasi dari obyek yang gerakannya mengikuti garis lintasan yang sudah ditentukan. Contohnya animasi kereta api yang bergerak mengikuti lintasan rel.

Gambar 85. Animasi path

Sumber : Oryza Sativa 'Tugas KKPI' diolah dari berbagai sumber, SMSR Yogyakarta

- *Animasi Spline* , spline adalah representasi matematis dari kurva. Obyek bergerak biasanya tidak mengikuti garis lurus, misalnya bentuk kurva. Program animasi komputer memungkinkan untuk membuat animasi *spline* dengan lintasan gerak berbentuk kurva.

Gambar 86. Animasi *Spline*
Sumber : Oryza Sativa 'Tugas KKPI' diolah dari berbagai sumber, SMSR Yogyakarta

- *Animasi Vektor* : adalah animasi yang menggunakan rumus matematika untuk menggambarkan obyeknya. Setiap obyek dalam animasi *vector* bergerak secara mandiri dengan latar belakang yang diam (seperti animasi *sprite*).

Gambar 87. Animasi Vektor
Sumber : Oryza Sativa 'Tugas KKPI' diolah dari berbagai sumber, SMSR Yogyakarta

- *Animasi Clay* adalah teknik animasi *stop motion/clay motion* dalam pengerjaannya menggunakan clay. Animasi dibuat dengan menggunakan obyek atau model dari boneka ataupun bahan elastis yang terbuat dari tanah liat murni ataupun sintetis.

Gambar 88. Animasi *Clay*
Sumber: Oryza Sativa 'Tugas KKPI' diolah dari berbagai sumber, SMSR Yogyakarta

- *Animasi karakter* biasanya digunakan dalam film kartun berbasis 3 dimensi. Setiap karakter memiliki ciri dan gerakan yang berbeda tetapi bergerak secara bersamaan.

Gambar 89. Animasi Karakter
Sumber: Oryza Sativa 'Tugas KKPI' diolah dari berbagai sumber, SMSR Yogyakarta

- *Morphing* : adalah mengubah satu bentuk menjadi bentuk yang lain. *Morphing* memperlihatkan serangkaian *frame* yang menciptakan gerakan halus dari bentuk pertama yang kemudian mengubah dirinya menjadi bentuk yang lain. Dalam *Macromedia Flash* animasi jenis ini dilakukan dengan *teknik tweening shape*.

Gambar 90 Morphing
Sumber: Oryza Sativa 'Tugas KKPI' diolah dari berbagai sumber, SMSR Yogyakarta

d. Fotografi

Fotografi berasal dari kata Yunani *photos* yang artinya cahaya dan *grafo* yang artinya melukis atau menulis. Bahasa Inggrisnya photography (Wikipedia Indonesia). Secara umum photografi berarti proses atau metode untuk menghasilkan gambar atau foto dari sebuah obyek dengan cara merekam pantulan cahaya yang mengenai obyek pada media yang peka cahaya.

Tanpa cahaya tak akan ada foto yang mampu dibuat.
Alat untuk menangkap cahaya disebut ***kamera***. Kamera adalah suatu alat perekam optis yang mampu merekam segala apa yang dilihat oleh lensanya, yang dalam hal ini bertindak sebagai matanya.(R.M. Soelarko : 1988 : 6).

Prinsip kerja fotografi adalah memfokuskan cahaya dengan bantuan pembiasan sehingga mampu membakar medium penangkap cahaya. Medium yang telah dibakar dengan ukuran luminitas cahaya yang tepat akan menghasilkan bayangan identik dengan cahaya yang memasuki medium pembiasan (lensa).

Untuk menghasilkan intensitas cahaya yang tepat dipakai alat ukur cahaya yang disebut *lightmeter.* Intensitas cahaya yang tepat diperlukan untuk menghasilkan gambar foto. Fotografer perlu mengatur intensitas cahaya dengan mengubah kombinasi ISO/ASA (*ISO Speed*), diafragma *(Aperture*) dan kecepatan rana (*speed*). Kombinasi ketiganya disebut *exposure* (pajanan).

Gambar 91. Foto Heliografi dengan Subyek Pemandangan yang pertama dibuat oleh Joseph Nichepore Niepce pada tahun 1826
Sumber : Wikipedia Indonesia

Di era fotografi digital dimana film tidak digunakan, maka kecepatan film yang semula digunakan berkembang menjadi Digital ISO.

Jenis-jenis Fotografi:

1) **Fotografi Dokumenter**
   Foto dokumenter menceritakan sebuah peristiwa dengan gambar. Fotografi dokumenter berusaha menunjukkan kebenaran tanpa memanipulasi gambar.

2) **Fotografi Jurnalistik**
   Fotografi jurnalistik berisi peristiwa tertentu atau kejadian tertentu saja dan gambar foto harus mempertahankan keaslian peristiwa yang sebenarnya. Fotografer memotret sesuai fakta aslinya tanpa ada perubahan dan manipulasi terhadap peristiwa aslinya. Foto diproyeksikan agar bermakna kuat yang melibatkan pembaca atau pemirsa ke dalam suatu cerita.

3) **Fotografi Periklanan**
   Fotografi memainkan peranan yang sangat penting dalam dunia periklanan, sehingga banyak fotografer yang berkarir di dunia *advertising*. Hasil foto periklanan harus unik dan *eye-catching,* memerlukan beberapa jenis fotografi seperti fotografi makro dan glamour.

4) **Fotografi Aksi**
Contohnya fotografi olah raga. Seorang fotografer olah raga harus tahu obyeknya dengan baik untuk mengantisipasi kapan harus mengambil gambar.

5) **Fotografi *Aerial***
Pengambilan foto dari udara, digunakan untuk survey atau konstruksi, tujuan militer, memotret burung, cuaca pada adegan film. Biasanya memakai pesawat, parasit, balon atau pesawat *remote control* untuk mengambil foto dari udara.

6) **Fotografi Makro**
Pengambilan gambar dari jarak dekat. Biasanya kamera yang digunakan adalah kamera digital dengan menggunakan model makro. Obyeknya antara lain serangga, bunga.

7) **Fotografi Mikro**
Memakai kamera khusus dan mikroskop untuk menangkap obyek yang sangat kecil. Umumnya digunakan dalam dunia ilmiah, kedokteran, biologi dan sebagainya.

8) **Fotografi Bawah air**
Digunakan oleh penyelam *scuba* atau perenang *snorkel*.

9) **Fotografi Glamour**
Memotret obyek dalam pose yang menekankan kurva dan bayangan, yang bertujuan untuk menggambarkan model dalam cahaya glamour.

10) **Fotografi Seni Rupa**
Membuat foto untuk tujuan murni estetis untuk menyampaikan intensitas dan emosi.

11) **Fotografi Pernikahan**
Campuran dari berbagai jenis fotografi. Fotografer harus memiliki keahlian dalam fotografi potret dan glamour.

12) Fotografi Perjalanan

Society of America Photography mendefinisikan fotografi perjalanan sebagai foto yang mengekspresikan perasaan yang berhubungan dengan momen pengambilan (waktu) dan tempat.

I. Rangkuman Materi

Seni tradisi antara lain senirupa tradisi. Seni modern mencakup proses berkesenian secara manual dan olah digital antara lain film, videografi, animasi, dan fotografi.

J. Refleksi

Anda telah mempelajari seni rupa tradisi dan seni rupa modern serta beberapa jenis karya seninya. Jika ada hal-hal yang belum dipahami, pelajarilah kembali sebelum melanjutkan ke bab selanjutnya.

Pendidikan Karakter Anak Bangsa

Peserta didik wajib belajar menuntut ilmu setinggi-tingginya mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi demi kemajuan, kehormatan dan martabat bangsa dan negara Indonesia sejajar dengan bangsa dan negara lain di dunia..

K. Penilaian

1. Penilaian Sikap

Kompetensi Dasar :
Instrumen pengamatan sikap : **cermat**
Nama Siswa :
Kelas :
Jurusan/Program Studi :
Aktivitas Peserta Didik : Mendeskripsikan, mengidentifikasi dan mengamati

Lembar pengamatan

No.	Aspek perilaku yang dinilai : **Cermat**			Nilai	Keterangan
	Mendeskripsikan	Mengidentifikasi	Mengamati		

Penilaian Sikap

Kompetensi Dasar :
Instrumen pengamatan sikap : **Percaya Diri**
Nama Siswa :
Kelas :
Jurusan/Program Studi :
Aktivitas Peserta Didik : Bertanya, mengeksplorasi, mengasosiasi, mengkomunikasikan/menyajikan

Lembar Pengamatan

No	Aspek Perilaku yang dinilai : **Percaya diri**				Nilai	Ket.
	Bertanya	Mengeksplorasi	Mengasosiasi	Mengkomunikasikan/ menyajikan		

Catatan :

Kolom aspek perilaku diisi dengan angka yang sesuai dengan kriteria sbb :

1 = sangat kurang
2 = kurang
3 = cukup
4 = baik
5 = amat baik

Skor merupakan jumlah dari skor masing-masing aspek perilaku. Penilaian dapat dilakukan dengan kriteria sebagai berikut :

Skor minimum : 4 x 1 = 4
Skor maksimum : 4 x 5 = 20

Kategori penilaian : 5
Rentangan nilai : $\frac{20 - 4}{5} = 3{,}2$

Kolom keterangan dapat diisi dengan :

amat baik, bila jumlah skor 17 - 20
baik, bila jumlah skor 14 - 16
cukup, bila jumlah skor 11 - 13
kurang, bila jumlah skor 8 - 10
sangat kurang, bila jumlah skor 4 - 7

2. Penilaian tertulis

Tes tertulis adalah tes yang diberikan kepada peserta didik berupa soal dan jawaban dalam bentuk tulisan, baik berupa pilihan ganda maupun uraian.

Uji Kompetensi
Kerjakan di buku tugas anda !

I. Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d di depan jawaban yang benar.

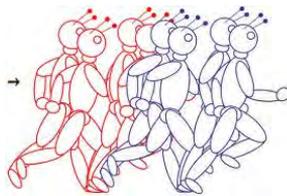
1. Gerak kamera yang mengikuti gerak obyek bisa dengan dipanggul atau berjalan kaki atau juga dengan menggunakan kendaraan. Penggunaan gerak ini berfungsi sebagai subyektif dan kamera bertindak sebagai mata pemain. Hal ini disebut ………..

2. Dalam film kartun berbasis 3 dimensi setiap karakter memiliki ciri dan gerakan yang berbeda tetapi bergerak secara bersamaan. Dalam animasi disebut …………..
3. Gerakan kamera memutar mengitari obyek dari kiri ke kanan atau sebaliknya disebut ………………
4. Sejarah film diawali dengan ditemukannya kinetoskop oleh.…
5. Teknologi terkini yang dipakai dalam perfilman adalah ……
6. *Anime* adalah film animasi yang dibuat oleh negara ………
7. Sejarah Film diawali dengan ditemukannya kinetoskop oleh
   a. Newton
   b. Albert Einstein
   c. Thomas Alfa Edison
   d. James Watt

8. Teknologi terkini yang dipakai dalam perfilman adalah …….
   a. Videotape
   b. Digital movie
   c. VCD
   d. DVD

9. Anime adalah film animasi yang dibuat oleh negara …….
   a. Korea
   b. Vietnam
   c. Taiwan
   d. Jepang

10. Animasi dibuat dengan menggunakan obyek atau model dari boneka ataupun bahan elastis yang terbuat dari tanah liat murni ataupun sintetis disebut ………..
    a. Animasi Clay
    b. Morphing
    c. Animasi Karakter
    d. Animasi Vektor

11.
    Gambar di samping ini termasuk jenis animasi …
    a. Animasi Vektor
    b. Animasi *Spline*
    c. Animasi *Path*
    d. Animasi *Sprite*

12.

Gambar di samping ini termasuk jenis animasi ….

a. Animasi Vektor
b. Animasi *Spline*
c. Animasi *Path*
d. Animasi *Sprite*

13. Animasi yang menggunakan rumus matematika untuk menggambarkan obyeknya disebut …………………
    a. Animasi Vektor
    b. Animasi *Spline*
    c. Animasi *Path*
    d. Animasi Sprite

14. Animasi yang paling awal dibuat disebut …………..
    a. Animasi Cel
    b. Claymation
    c. Animasi Frame
    d. Animasi Jepang/Anime

15.

Lukisan potret di samping ini adalah komponis terkenal yang bernama ……

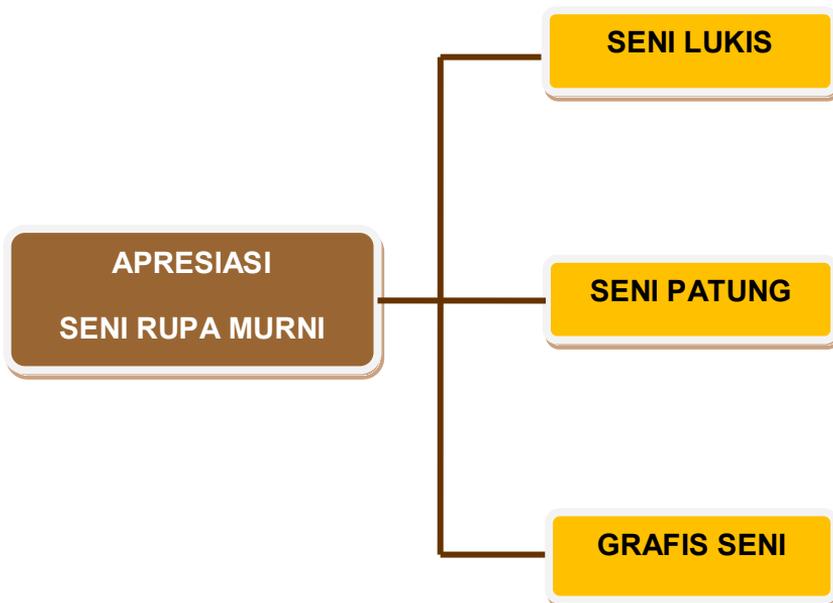
a. Gullanme Dufay
b. Johan Sebastian Bach
c. Ludwig van Beethoven
d. Joseph Haydn

II. Isilah titik-titik di bawah ini dengan benar.

1. Animasi yang dibuat dengan menggunakan obyek atau model dari boneka ataupun bahan elastisyang terbuat dari tanah liat murni atau tanah liat sintetis disebut ....
2. Ludwig van Beethoven adalah komponis terkenal pada masa ………..
3. Sejarah film diawali dengan ditemukannya …………………
4. Animasi yang menggunakan rumus matematika untuk menggambarkan obyeknya disebut …………………………
5. Kartun berasal dari kata *cartoon*, artinya ……………………..
6. Teater berasal dari bahasa Yunani theatron yang artinya …………..

7. Aliran musik vokal dan instrumental yang berasal dari Amerika Serikat yang lahir dari musik spiritual dan pujian dari komunitas mantan budak Afrika di Amerika Serikat disebut ………..
8. Musik reggae lahir pada tahun 1968 di ……………………
9. Cirinya adalah melodius, fleksibel jika dipadukan dengan gaya musik lain, mudah dinyanyikan, harmoni tidak rumit, tempo bervariasi.
10. Jenis aliran musik ini disebut ……………………….
11. Seorang yang memimpin jalannya sebuah produksi, dari pra produksi sampai pasca produksi, baik dari segi kreatif maupun teknis dalam Teater disebut ……………………….

APRESIASI SENI RUPA MURNI

A. Ruang Lingkup Pembelajaran

B. Tujuan

Setelah mempelajari modul ini diharapkan peserta didik mampu:

1. mendeskripsikan pengertian apresiasi seni murni dengan benar;
2. mengidentifikasi ragam seni murni: seni lukis, patung dan grafis dengan tepat;
3. mengeksplorasi ragam seni murni: seni lukis, patung dan grafis dengan tepat;
4. mengkomunikasikan ragam seni murni: seni lukis, patung dan grafis dengan tepat dan benar.

C. Mengamati

Amatilah lingkungan di sekitar Anda, adakah di sekitar lingkungan Anda karya seni rupa murni, seperti seni lukis, patung dan grafis? Mintalah bimbingan bapak/ibu guru Anda atau buku yang relevan atau orang yang sekiranya bisa menjadi nara sumber. Apabila kesulitan silahkan Anda *browsing* di internet.

D. Menanya

Tanyakanlah kepada ahli/narasumber yang Anda kenal, buatlah daftar pertanyaan yang relevan dengan topik bahasan yang Anda buat. Lakukan wawancara dengan beliau. Diskusikan bersama Bapak/Ibu Guru. Tulislah hasil wawancara Anda.

E. Mengeksplorasi

Dokumentasikan karya seni lukis, patung dan grafis yang sekiranya ada di sekitar tempat tinggal Anda, bilamana tidak ada carilah di internet. Langkah selanjutnya unduhlah dan jangan lupa cantumkan sumber unduhannya,

F. Mengasosiasi

Diskusikan dalam kelompok temanmu di kelas perihal informasi yang telah Anda kumpulkan dari berbagai sumber mengenai :

1. Pengertian seni murni
2. Pengertian seni lukis, patung dan grafis
3. Karya seni rupa murni : lukis, patung dan grafis yang ada di sekitar tempat tinggal Anda

Selanjutnya yang tuliskan beberapa catatan, khususnya masukan dari diskusi Anda dengan teman-teman untuk memperkaya/memperbaiki informasi dan kesimpulan sementara yang telah Anda buat.

Catatan hasil diskusi:

………………………………………………………………………………………
………………………………………………………………………………………
………………………………………………………………………………………
………………………………………………………………………………………

G. Mengkomunikasikan/Menyajikan/Membentuk Jaringan

Presentasikan hasil pengumpulan dan rangkuman informasi data hasil pembelajaran dan kesimpulan yang berhasil Anda buat tentang karya seni murni seperti seni lukis, patung dan grafis. Selanjutnya Anda dapat menambah pengetahuan dan wawasan dengan beberapa cara yaitu:

Anda dapat menambah pengetahuan dan wawasan dengan beberapa cara yaitu :

1. Studi kepustakaan, mencari referensi mengenai karya seni rupa murni, seperti seni lukis, patung dan grafis di perpustakaan sekolah anda. Selanjutnya anda dapat membaca, mempelajari dan mencermati dengan seksama.
2. *Browsing internet*, sumber belajar saat ini selain buku adalah internet. Silahkan anda mencari data tentang karya seni murni seperti seni lukis, patung dan grafis. Apabila anda berkenan mengunduh data tersebut, jangan lupa untuk mencantumkan sumber unduhannya.
3. Buku, Jurnal, Majalah tentang Seni dan Seni Rupa, sumber belajar dapat pula diperoleh dengan membaca dari buku, jurnal dan majalah tentang seni.

Ketika Anda melakukan presentasi hasil pembelajaran, Anda dapat menggunakan berbagai media secara tertulis seperti laporan tertulis, artikel yang dilengkapi *power point*, gambar foto, dan bahkan video. Semakin lengkap Anda menggunakan media, maka kan semakin lengkap teman-teman Anda untuk mendapatkan informasi/data pembelajaran. Dengan melakukan presentasi akan memperkaya wawasan dan pengetahuan Anda khususnya tentang karya seni murni seperti seni lukis, patung dan grafis, apabila setiap peserta/kelompok mampu mengumpulkan informasi yang berbeda, unik, dan lengkap.

Tuliskan masukan-masukan yang Anda peroleh dari presentasi yang Anda sajikan di kelas atau forum ilmiah lain yang dapat digunakan untuk temuan Anda.

Masukan hasil presentasi:

…………………………………………………………………………………
…………………………………………………………………………………
…………………………………………………………………………………
………………………………………………………………………………..

H. Materi Pemelajaran

Apresiasi berasal dari bahasa Inggris *appreciation,* artinya penghargaan yang positif. Kata keduanya *to appreciate* artinya menghargai, menilai, mengerti.*(ilmipenulis.wordpress.com/)*

Apresiasi mengandung makna pengenalan melalui perasaan atau kepekaan batin dan pengakuan terhadap nilai-nilai keindahan yang diungkapkan pengarang *(Aminuddin, 1987).*

Apresiasi seni dapat diartikan sebagai suatu kegiatan dalam menafsirkan nilai karya seni khususnya seni rupa sehingga menyadari dan dapat menghargai terhadap nilai yang terkandung di dalamnya *(Agung Suryahadi, 2008 : 399).*

Gambar 92. Melihat pameran seni rupa adalah salah satu cara mengapresiasi seni
Sumber : Dokumentasi pribadi

Kemampuan orang mengapresiasi karya seni rupa berbeda-beda, agar seseorang *memiliki* kemampuan mengapresiasi karya seni rupa dengan baik maka diperlukan pengetahuan seni rupa dan estetika/keindahan. Ada beberapa metode pendekatan untuk mengapresiasi karya seni rupa, yaitu pendekatan kritik, pendekatan analitik dan pendekatan kognitif. *Pendekatan kritik dan analitik* bersifat kritik seni. *Pendekatan kognitif* merupakan pengetahuan kemampuan dalam mengidentifikasi suatu karya seni rupa. Ada pula yang melakukan melalui pendekatan mimetik, pendekatan ekspresif, pendekatan struktural dan pendekatan semiotik.

Pendekatan mimetik mengaitkan karya seni dengan alam/sesuatu yang alamiah. Contohnya lukisan lanskap yang ditekankan pada kemiripan dengan pemandangan alam yang sesungguhnya, baik ketepatan bentuk, warna dan lainnya.

Pendekatan *ekspresif* lebih ditekankan pada ungkapan perasaan si seniman. Secara visual dapat dilihat dari spontanitas penggunaan media.

Pendekatan *struktural* melalui penilaian aspek struktur pembentuk karya seni, aspek bentuk dan unsur pendukungnya.

Pendekatan semiotik, pendekatan melalui pengungkapan isi, kandungan unsur dan tanda yang disampaikan seniman. Hal ini dapat dilihat dari konsep atau gagasan karya seniman tersebut.

Cabang-cabang Seni Rupa :

1. Seni Lukis (The Art of Painting)

Seni lukis adalah suatu pengucapan pengalaman artistik yang ditumpahkan dalam bidang dua dimensional dengan menggunakan garis dan warna *(Sudarso Sp. MA, 1987 : 11).*

Tujuan seorang pelukis membuat sebuah lukisan selain untuk kepentingan diri sendiri memuaskan hasrat pribadinya, namun juga untuk kepentingan orang lain, sehingga sebuah lukisan memiliki nilai komunikasi. Komunikasi perasaan manusia, semacam *transfer of feeling*, menularkan perasaan. Rasa keindahan seorang pelukis menular kepada penikmat karya lukisannya. Selain aspek keindahan, lukisan juga dapat berfungsi menyampaikan pesan (*message*) dari pelukis, agar penikmat lukisan dapat 'menangkap' atau mengerti maksud pesan yang disampaikan oleh si pelukis, sehingga tergeraklah hati perasaan si penikmat lukisan untuk melakukan sesuatu setelah melihat lukisan tersebut.

Proses penciptaan sebuah lukisan terdiri dari dua unsur:

a. Unsur *Idioplastis*, yaitu ide, gagasan, rancangan, rencana konsep, tema. Unsur yang sifatnya tidak kasat mata (non visual) berada dalam otak atau alam pikiran pelukis.
   Diperlukan inspirasi, ide atau gagasan dalam proses penciptaan karya seni. Gagasan tersebut dapat berasal dari mana, dimana

dan kapan saja. Pada tahap awal seniman mencoba mendekati sumber inspirasi dalam rangka memperoleh ide. Sumber ide tersebut antara lain alam belum terjamah/lingkungan alami, lingkungan buatan/lingkungan yang telah diubah oleh tangan manusia, kehidupan ruhaniah dan dunia imajinasi/fantasi, berbagai pokok renungan dan sistem dan kehidupan sehari-hari.

b. Unsur *Fisikoplastis* adalah unsur yang sifatnya kasat mata (visual) disebut juga 'visual form', yaitu benda seninya dapat dilihat, diamati dengan indera mata, diraba, disentuh, dipegang dengan tangan. Unsur tersebut adalah warna, garis, tekstur, bentuk, bidang, ruang.
   Menyangkut penguasaan media untuk proses pembuatan sebuah karya seni rupa.Dilakukan dengan jalan praktek atau latihan. Ada beberapa tingkatan ketrampilan dalam menggunakan media :

   1) Mencoba-keliru-mencoba lagi*, trial and error*
   2) Meningkatkan ketrampilan, mengatasi kesalahan, dan mengambil keputusan
   3) Kemampuan mengenali dan mengatasi hambatan, serta permasalahan sederhana tanpa melakukan kesalahan
   4) Kemampuan mengenal masalah baru, serta menggolongkan cara-cara mengatasi masalah biasa dan khusus

Kesimpulannya ialah penguasaan dan pengendalian medium tidak hanya sekedar koordinasi tangan dan mata saja, tetapi juga memerlukan renungan, pertimbangan dan pemecahan masalah.(Drs. Humar Sahman, 1993 : 127)

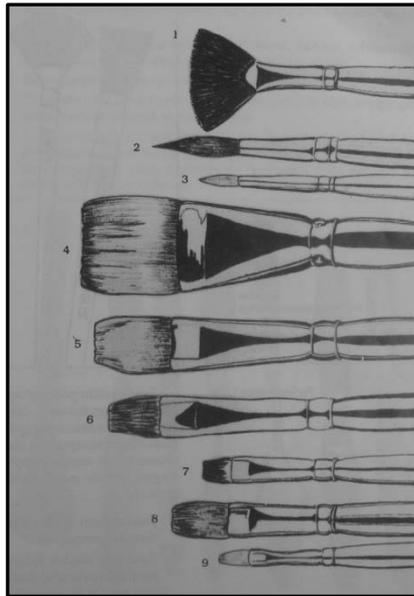
Ditinjau dari aspek teknik, bahan dan media seni lukis dapat dibedakan menjadi lukisan cat minyak (oil painting), lukisan cat akrilik (*acrylic painting*), lukisan batik (*batik painting*) dan lukisan cat air (*water colour/aquarel*).

a. Lukisan Cat Minyak *(Oil Painting)*

Melukis dengan media cat minyak (oil colour) diatas kanvas lukis atau panil.

Bahan dan alat melukis cat minyak:

1) Bahan
    a) Kanvas lukis, yaitu kain yang telah dilapisi dengan lem dan cat plamir. Kanvas lukis yang siap pakai dapat dibeli di toko alat melukis. Selain kanvas lukis, juga bisa digunakan papan tripleks/MDF, namun harus dilapisi dengan cat plamir/cat tembok terlebih dahulu.
    b) *Spanraam,* yaitu bingkai kayu berujud persegi empat yang diberi penguat pada sudutnya. *Spanraam* digunakan untuk memasang, menempelkan kanvas lukis
    c) Cat minyak (*oil colour*), adalah media melukis berujud pasta warna yang kental dalam wadah kemasan tube. Tersedia dalam berbagai jenis warna, ukuran tube dan merk. Cat minyak terbuat dari bahan warna (*pigment*) yang dicampur dengan cairan pengikat yaitu minyak lijn olie (*linseed oil)* dan bahan lainnya.
    d) Minyak cat, untuk mengencerkan cat minyak sewaktu proses melukis. Minyak cat siap pakai tersedia dalam kemasan botol, terdiri dari tiga jenis, lama kering, *medium dry*/pertengahan dan cepat kering (*quick dry*).
    e) Minyak tanah atau bensin, digunakan untuk membersihkan kuas
    f) Air sabun, digunakan untuk membersihkan kuas

2) Alat
    a) Kuas, kuas cat minyak terdiri dari berbagai bentuk dan ukuran. Kuas berbulu keras (*bristle*), kuas berbulu halus (*sable*), kuas *bright, flat, round, filbert, fitch*. Kuas untuk kegunaan khusus, kuas *fan blender, badger blender*.

Gambar 93. Ilustrasi Totok Andriyanto,Berbagai Macam Bentuk Kuas
Sumber: Soepono Pr.,"Dasar-*dasar* Melukis Teknik Basah",
Depdikbud, 1983.

- *Kuas fan blender*, susunan bentuk *bulunya* seperti kipas
- *Kuas badger blender*, bulunya berbentuk bulat, datar di ujungnya.
- *Kuas round*, bentuk bulunya runcing dan bulat.
- *Kuas fitch*, bentuk bulunya persegi, ujungnya meruncing seperti pahat kayu.
- *Kuas filbert*, bentuk bulunya pipih dengan ujung yang berbentuk bulat telur.
- *Kuas bright*, bentuk bulunya persegi dan pendek.
- *Kuas flat*, bentuk bulunya persegi, lebih panjang dari kuas bright.
- Papan palet, digunakan untuk menyimpan, meletakkan cat
- Pisau palet digunakan untuk mencampur warna

b) Pisau lukis (painting knives) digunakan untuk alat melukis seperti kuas lukis.
c) Kertas koran, kain lap, digunakan untuk membersihkan kuas
d) Easel adalah alat untuk menyandarkan kanvas lukis sewaktu proses melukis. Tersedia dalam ukuran

portable, mudah dibawa, ringan dan kecil ukurannya, untuk melukis di luar studio. Easel statis, besar ukurannya, berat, biasanya hanya diletakkan di dalam studio.

Teknik melukis cat minyak :

1) ***Impasto***
Cara melukis dengan teknik penggunaan cat tebal, tumpang menumpang, menumpuk, seperti plototan cat, goresan dengan pisau pallete, tekstur kasar, goresan kuas yang tebal.

2) ***Allaprima***
Cara melukis dengan goresan cat, sekali gores langsung jadi. Proses melukis dalam satu kali kerja.

3) **Teknik *Transparan***
Cara melukis dengan pemakaian cat secara tipis, cat diencerkan dengan minyak yang banyak, sehingga permukaan bidang kanvas masih terlihat jelas

4) ***Teknik Opaque***
Teknik melukis dengan cara menempelkan cat pada permukaan kanvas lukis. Seluruh permukaan bidang kanvas ditutup dengan cat. Dikerjakan dengan cara brush stroke (sapuan/goresan kuas), semprot, dusel(menggoreskan kuas berulang-ulang) dan lainnya.

b. Lukisan Cat Akrilik (*Acrilic Painting*)

Cat Akrilik merupakan bahan sintetis, diperkenalkan pertama kali sebagai cat baru oleh Leonard Bacour pada tahun 1932, kemudian mendirikan pabrik dengan label Bacour Artist Colours Inc. di New York

Gambar 94. Cat Akrilik
Sumber : Dokumentasi pribadi

Sama seperti material lukis lainnya, cat akrilik mempunyai kelebihan dan kekurangan.

Kelebihan cat akrilik adalah dapat menempel, melekat pada berbagai bahan dasar lukisan, seperti kanvas, kertas, tripleks, harboard, partikel board, tembok, kayu, alumunium, dan seng.

Cat akrilik sifatnya, fleksibel dapat seperti cat minyak, cat air, tergantung sedikit banyaknya medium campuran air.

Cat akrilik lebih tahan cuaca, anti jamur, dan warnanya tidak berubah.

Cat akrilik aman digunakan tidak mengandung toksin/racun.

Kekurangan cat akrilik adalah bila digunakan pada permukaan panil yang tidak berpori, dan licin maka cat akan mengelupas seperti plastik apabila tergores.

Warna cat akrilik kurang bright/cemerlang, karena mediumnya air.

Bila menggunakan kuas, maka harus cepat dibersihkan kuasnya, karena apabila cat akrilik kering maka kuas akan sulit dibersihkan.

c. Lukisan Batik (*Batik Painting*)

Batik adalah karya yang warna-warnanya timbul melalui proses celup (Supono Pr.,1992 :34).

Gambar 95. Lukisan Batik Karya Verdian Tri R., siswa SMSR Yogyakarta
Sumber: Dokumentasi pribadi

Bahan dan alat yang digunakan:

1) Bahan :
   a) Kain berkolin, kain voilisima, kain primissima, kain prima, mori biru, kain sutera.
   b) Malam (lilin) terdiri tiga macam ; malam klowong, malam tembokan, parafin.
   c) Malam klowong digunakan untuk membuat garis dan titik-titik.
   d) Malam tembokan, untuk menutup bidang gambar yang akan melindungi kain dari warna dalam proses pencelupan.
   e) Parafin digunakan untuk memperoleh warna pecah-pecah setelah kain diremas sebelum dicelup.
   f) Zat warna batik (dyes) terdiri dari dua macam, pewarna sintetis dan alami.

Zat warna sintetis merupakan zat kimia, dibuat di pabrik, terdiri dari *Warna Napthol* sebagai komponen dasar dan *Garam Diazonium* sebagai pembangkit warna.

Gambar 96. Standar Warna Napthol
Sumber : Soepono Pr.,"dasar-dasar Melukis Teknik Basah, Depdikbud, 1983

Napthol yang sering *dipakai ; AS-G, AS-LB, AS-BO, AS-BR, AS-BS, AS, AS-D, AS-OL, AS-GR.*
Garam yang sering dipakai adalah Orange GC Salt, Yellow GC Salt, Blue B Salt, Blue BB Salt, Red B Salt, Black B Salt, Red GL Salt, Violet B Salt, Red 3 GL Salt,Scarlet GG Salt, Bordo GP Salt, Red GG Salt.
Zat warna rapid, dipakai untuk pewarnaan secara coletan, merupakan campuran napthol dan garam yang distabilkan, tergolong dalam jenis rapid fast/rapid echt.

Zat warna reaktif adalah zat warna yang langsung bereaksi kimia dengan serat kapas, memerlukan fiksasi dengan senyawa yang bersifat alkalis seperti natrium silikat, soda abu dan Fix Oil 3 F :

a) Fiksasi dengan rendaman 30 menit dengan 10 cc per liter *Fix Oil* 3 F pada suhu kamar
b) Fiksasi dengan rendaman 60 menit dalam larutan soda abu 50 gram per liter pada suhu kamar.
c) Fiksasi dengan dibasahi dan diperam semalam dengan *water glass (natrium silikat)*.

Zat *indigo sintetis, warna dan susunan kimianya sama dengan indigo alam.*

Zat warna alami, ada tiga macam yang sering dipakai :

- Zat warna soga jawa dibuat dari bahan kayu tegeran, kulit kayu jambal, kulit kayu tinggi.

- Zat warna merah dari kulit kayu mengkudu.
- Zat warna indigo, dari daun turi, daun the, daun jarak

2) Alat :
a) Canting, adalah alat membatik pencendok lilin yang bercarat terbuat dari tembaga. Ada tiga macam bentuk canting ; canting cecek, canting klowong, canting tembokan.
   - Canting cecek, untuk menghasilkan titik-titik kecil.
   - Canting klowong, untuk menghasilkan garis-garis gambar
   - Canting tembokan, untuk menutup bagian gambar yang lebar (bisa juga memakai kuas).
b) Baskom, kompor, wajan, sarung tangan plastik, gawangan, botol bekas wadah cat batik.

2. SENI PATUNG (SCLUPTURE)

Seni Patung adalah bagian dari seni rupa yang merupakan pernyataan pengalaman artistik lewat bentuk-bentuk tiga dimensional atau trimatra. Penempatan karya patung dapat diletakkan di dalam ruangan *(indoor)* maupun di luar ruangan *(outdoor).*

Proses penciptaan karya seni patung mempunyai beberapa keteknikan, yaitu *carving*, *modelling*, *casting, assembling* dan *constructing*.

a. Teknik *Carving*

Teknik *carving* adalah keteknikan pembuatan karya patung. Proses pembuatannya adalah dengan membuang bagian-bagian bahan yang tidak essensial dengan jalan dipahat. Teknik *carving* sangat sulit dalam proses pengerjaannya, karena selain memerlukan gagasan atau konsepsi karya yang matang juga diperlukan pengetahuan tentang sifat-sifat bahan.

Termasuk dalam keteknikan *carving* adalah *woodcarving* adalah pembuatan patung dari bahan kayu dengan cara dipahat dan *stone carving* adalah pembuatan patung dari bahan batu (batu marmar, batu putih/gunung, batu andesit) dengan cara dipahat.

Gambar 97. Patung teknik stone carving
Sumber: dokumentasi pribadi

Gambar 98. Patung teknik wood carving
Sumber: Dokumentasi pribadi

b. Teknik *Modelling*

Teknik *modelling* adalah keteknikan pembuatan karya patung dengan memanfaatkan bahan plastis seperti lempung/tanah liat, *plasticine* (malam untuk *modelling*). Bentuk yang dikehendaki diperoleh dengan cara menambahkan bahan baru kepada bentuk yang sedang diproses menuju tahap akhir, dengan cara aditif (ditambahkan).

Teknik patung modelling biasanya hanya untuk membuat model untuk selanjutnya dibuat dengan bahan lain atau di cor. Bahan untuk cor umumnya digunakan alumunium, perunggu, *fiberglass* atau semen.

Karya patung teknik *modelling* bahan tanah liat apabila diinginkan sebagai karya permanen, maka harus melalui proses pembakaran atau pemanasan. Karya tersebut disebut *terracotta*.

Gambar 99. Teknik Modelling
Sumber: Dokumentasi pribadi

c. Teknik *Casting*

Teknik *Casting* adalah keteknikan pembuatan karya patung dengan cara tidak langsung. Setelah membuat model, lalu dibuat cetakan. Dari cetakan tersebut barulah dibuat karya patung yang sesungguhnya (patung permanen).

Pada proses pembuatan cetakan (mold/matrix) dibuat melalui tiga cara yaitu *waste mold* (mold dikorbankan), *piece mold* (*mold* yang terdiri atas bagian-bagian sehingga mudah dilepas) dan *flexible mold* (mold kenyal).

Gambar 100. Membuat Adonan Gibs
Sumber: Dokumentasi pribadi

Gambar 101. Membuat Cetakan Gibs
Sumber: Dokumentasi pribadi

Gambar 102. Cetakan *Mold/Matrix*, Bahan *Gibs*
Sumber: Dokumentasi pribadi

Gambar 103. Cetakan *Gibs*
Sumber: Dokumentasi pribadi

Gambar 104. Membuat Adonan *Fiberglass*
Sumber: Dokumentasi pribadi

Gambar 105. Mencetak Bahan *Fiberglass*
Sumber: Dokumentasi pribadi

d. Teknik *Assembling*

Pada dasarnya teknik *assembling* adalah pembuatan karya patung dengan menggunakan berbagai bahan yang diambil di lingkungan sekitar untuk selanjutnya dirakit menjadi satu kesatuan karya patung yang utuh/final.

e. Teknik *Constructing*

Teknik *Constructing* hampir sama dengan teknik *assembling.* Membuat, mendirikan sebuah karya patung, mungkin perbedaannya teknik *constructing* karya yang dihasilkan lebih mendekati karya arsitektural.

f. Teknik *Plastering*

Pembuatan patung dengan teknik langsung dengan bahan adonan semen dan pasir dengan cara menempelkan, menambah sekaligus membentuk patungnya.

Gambar 106. Pembuatan Patung Teknik *Plastering* oleh siswa SMSR Yogyakarta
Sumber: Dokumentasi pribadi

Membuat Patung Teknik Cetak Bahan *Fiberglass*

a. Bahan :

Bahan untuk membuat model adalah tanah liat, *Was/Plastisin*, dan *Gibs*

Bahan Pokok adalah resin, katalis, kobal, fiber/Met/serat kaca. Ukuran campuran berbanding 1 sendok the katalis dicampur dengan 1 gelas resin.

Bahan tambahan adalah MAA/semir lantai, semir sepatu, margarine, berfungsi sebagai bahan pemisah antara patung dan cetakan.

Seng tipis, mika, plastik sampul adalah alat untuk pembagi cetakan, baik cetakan dari *gibs* maupun *fiberglass*. Caranya dengan memotong benda tersebut dalam bentuk persegi empat berukuran 3 x 4 cm atau lebih besar. Bahan ditancapkan pada model secara berjajar rapi dan rata.

Gambar 107. *Mett*
Sumber: Dokumentasi pribadi

Apabila bahan modelnya dari bahan keras (*gibs*, semen, *fiberglass*) maka bahan pemisah cetakannya adalah tanah liat atau was yang mempunyai sifat kenyal plastis.

1) Dempul mobil (*epoxy*) adalah bahan untuk mendempul atau menambal karya yang sudah dikeluarkan dari cetakan. Dempul mobil memiliki sifat yang lebih melekat dan sesudah kering jika dikikir atau diamplas lebih empuk dan halus.

Gambar 108. Resin, Gips,Talk, Semen
Sumber : Dokumentasi pribadi

2) Cat semprot atau cat akrilik dan segala macam cat dengan bahan lain adonannya diperlukan sebagai bahan finishing atau mewarna patung sesuai dengan kebutuhan. Sebelum di cat patung diberi dasaran cat epoxy sebagai media perekat cat.
3) Sebagai *finishing* dipakai cat bening (*clear*) atau *koting* sebagai pelapis cat agar lebih tahan dan megkilat, caranya dengan disemprotkan atau dikuaskan. Bisa juga dipakai semir sepatu dengan warna yang sesuai dengan warna patung.

b. Alat
1) Meja Putar berfungsi untuk memudahkan pengerjaan model patung, untuk mengontrol bentuk dan volumenya. Meja putar dipakai untuk membuat model patung berukuran kecil dengan tinggi hingga 1 meter.
2) *Butsir,* berfungsi untuk membentuk, menghaluskan, membuat detail model patung. Alat ini terbuat dari kawat baja dan dipadukan dengan bahan kayu yang dibubut/diraut halus dan diikat dengan pipa besi kecil.

Gambar 109. Butsir dan Sudip
Sumber : Dokumentasi pribadi

3) *Patar* dan *Kikir*, patar adalah kikir berukuran besar dengan berbagai bentuk. Fungsinya untuk meratakan patung yang baru dikeluarkan dari cetakan. Patung yang baru dikeluarkan dari cetakan masih kotor dan kasar, sehingga perlu dibersihkan, diratakan agar bentuknya lebih jelas dan nyata.kikir adalah patar kecil yang digunakan sebagai alat untuk lebih meratakan atau menghaluskan patung sesudah dihaluskan dengan patar.
4) Bur Injak (fleksibel bur) merupakan bur hasil pembaruan bur lama yang ditambah selang besi berulir, dapat berputar dengan cepat dan dapat dilengkungkan ke segala arah. Di ujungnya ada drat untuk memasang beraneka bentuk mata bur. Bila alat ini tidak ada bisa digantikan patar, kikir atau amplas.

Gambar 110.   Kikir dan Palu
Sumber: Dokumentasi pribadi

5) Skrap adalah alat berbentuk pipih dengan tangkai pegangan kayu yang berfungsi sebagai alat untuk membersihkan, mencukil, meratakan sesuai dengan keinginan. Skrap terdiri dari berbagai ukuran.
6) Amplas, alat penghalus benda yang keras sampai benda yang empuk. Bisa digunakan secara manual (dengan tangan) atau dipasang pada alat mesin, tersedia dalam jenis amplas kain dan amplas air, dengan tekstur halus dan kasar, No. 1000 hingga no. 24.

Alat tambahan adalah ember plastik, tempat adonan gibs atau *fiber*, *Lem alteco* atau *Fox* untuk mengelem hasil cetakan.

Praktek Pembuatan Patung

1) **Praktek Pembuatan Desain**
   Berupa pembuatan sketsa, merupakan langkah awal membuat patung. Sketsa patung ada dua macam yaitu sketsa dua dimensi yang berupa gambar rancangan kasar di atas kertas dan sketsa tiga dimensi yang berupa rancangan karya yang dibuat dari tanah liat, was atau gibs. Sketsa tiga dimensi merupakan miniatur (ukuran kecil) karya sebenarnya.

2) **Praktek Pembuatan Kerangka**
   Adalah langkah kedua dalam pembuatan patung. Proses membuat kerangka yang baik, kuat, kokoh dan benar, perlu melakukan analisis dan memperhitungkan bentuk, gerak, skala perbandingan, dan ukuran patung.

   Bahan kerangka dibuat dari besi eser/cor, (besar ukuran diameternya disesuaikan dengan kekuatan kerangka yang diperlukan), kawat bendrat, papan, paku, dan lainnya.

   Bahan kerangka dipotong, dibentuk dan diikat disesuaikan dengan bentuk patung, bila perlu dilas kalau ukuran patungnya besar.

3) **Praktek Pembuatan Model**
   Untuk membuat model digunakan bahan yang lembek, lunak dan empuk seperti tanah liat, tanah keramik, was atau lilin.

   Gibs juga dipakai membuat model untuk ukuran besar, lebih dari 4 meter.

   Beberapa jenis model :
   a) Patung penuh, patung tiga dimensi, mempunyai bentuk depan, samping kanan dan kiri, atas dan bawah.
   b) *Relief,* bentuk patung yang hanya mempunyai bentuk depan dan ketebalan.

   Kemampuan membuat model merupakan keahlian dasar seorang pematung. Bagus atau jeleknya kualitas patung

tergantung model patung yang dibuatnya. Seorang pematung boleh saja ketika membuat cetakan patung diserahkan kepada tukang cetak patung.

4) Praktek Pembuatan Cetakan

Pembuatan cetakan adalah bagian inti dari pembuatan patung cetak. Bahan cetakan bisa menggunakangibs, fiberglass, semen, silicon, lem kaca, kertas ketela. Pilihan penggunaan bahan disesuaikan dengan bentuk, ukuran dan kekuatan patung.

Langkah-langkah pembuatannya :

a) Membuat cetakan yaitu membagi model (dua, tiga, empat dan seterusnya) dengan memperhitungkan kemudahan membuka cetakan. Misalnya memisahkan kepala, tangan, kaki.
b) Model dibagi dengan cara ditoreh berupa garis tipis dengan pisau cutter sedalam 1 cm.
c) Pada torehan pisau *cutter* tadi ditancapkan potongan seng tipis atau mika sebagai penyekat dengan berjajar rapi berupa garis lurus (kalau ada yang kurang rapi dapat direkatkan dengan menggunakan lem alteco).
d) Mengolesi model dan penyekat dengan air sabun (bila bahan membuat cetakan dengan *gibs*). Diolesi dengan semir lantai MAA (bila bahan membuat cetakan dengan *fiberglass*). Sebaiknya sekali oles kering diulangi lagi dan tunggu kering, karena bila masih basah hasil cetakan tidak bisa halus.
e) Model dilapisi adonan *gibs* sesuai ukuran (1 kg *gibs* dan 1 liter air). Lapisan pertama setebal sekitar 1 cm. Jika mulai agak kering, model dilapisi lagi dengan adonan gips tadi hingga ketebalannya cukup, sekitar 3 cm untuk patung kecil. Patung yang lebih besar, maka proses pelapisan adonan *gibs* berlangsung lima kali, hingga ketebalan 10 cm, dengan mempertimbangkan kekuatannya.

   Jika bahan cetakan menggunakan *fiberglass*, untuk model kecil setelah lapisan pertama kering dilapisi lagi dengan ditambah serat *fiber/mett*. Hal yang sama juga dilakukan untuk cetakan besar disesuaikan dengan ukurannya.
f) Ketika cetakan sudah tebal sesuai dengan kebutuhan dan kekuatannya, cetakan dibiarkan beberapa lama agar kering dank eras. Cetakan dari *fiberglass* sudah cukup

keras sekitar 30 menit hingga 2 jam. *Gibs* membutuhkan waktu sekitar 1 – 6 jam. Setelah keras, cetakan dibuka pelan-pelan dengan cara mencungkil mika pemisahnya dan diketok secara perlahan hingga terbuka semuanya. Setelah terbuka, cetakan dibersihkan dari sisa tanah liat yang dicetakkan tadi. Selanjutnya cetakan dicuci dengan menggunakan kuas hingga bersih.

Jika cetakan akan dicor dengan resin hasilnya akan halus, dengan ketentuan cetakan yang sudah bersih tadi dijemur hingga kering (sifat resin anti air). Bila cetakan dicor dengan semen, hasilnya akan lebih kuat dan tidak retak, bila cetakan direndam terlebih dulu dengan air.

5) Praktek Mengisi Cetakan

Mengisi cetakan disebut juga dengan mengecor.

a) Bersihkan cetakan sampai bersih kemudian oleskan dengan semir lantai MAA hingga rata, lalu dianginkan atau dijemur hingga kering. Selanjutnya dioles lagi dengan semir lantai secara merata, karena lebih tebal lebih baik, tetapi permukaan yang sudah dioles harus kering agar semir tidak menutupi lekuk-lekuk model pada cetakan.
b) Campurkan *fiberglass*, kemudian tuangkan resin pada ember plastik dengan perbandingan resin 1 kg, tuangkan kobal ungu 1 sendok makan, diaduk hingga rata kemudian tuangkan *talk* sekitar ½ kg, diaduk lagi hingga rata dan liat (kental). Apabila perlu warna dapat dicampuri pigmen atau pewarna resin atau cat kaleng biasa yang mengandung minyak, tetapi jika direncanakan patung akan dicat maka bahan fiberglass tidak perlu dicampur pewarna.
c) Tuangkan adonan resin pada gelas plastik atau gayung air yang dicampur dengan katalis. Adonan ini diaduk hingga rata dengan perbandingan resin 1 gelas, katalis 1 sendok teh. Semakin banyak katalis semakin cepat kering. Adonan resin dan katalis dikuaskan pada cetakan hingga rata. Setelah kering diulang lagi agar tebal sehingga lebih kuat. Sambil menunggu adonan resin kering, cusi kuas hingga bersih dengan *thinner* atau air sabun colek. Lap hingga kering.
d) Lapisi cor adonan resin kering dengan serat kaca (mett). Caranya campur adonan resin dengan katalis sesuai perbandingan tadi (langkah 3). Agar campuran lebih encer maka cukup dicampur dengan katalis saja (tanpa talk) agar

campuran itu bisa meresap pada *mett*. Lalu kuaskan hingga rata pada cetakan. Potong *mett* menjadi potongan kecil, lalu tempelkan mett pada cetakan berjajar merata yang sudah diolesi adonan resin yang masih basah. Kuaskan lagi adonan resin pada *mett* dengan cara dicucuk-cucuk agar meresap dan rata. Setelah kering diolesi sekali lagi dengan adonan resin agar kuat sesuai dengan kebutuhan. Diamkan cetakan beberapa saat hingga kering.

Yang perlu diperhatikan sebelum mengeras lapisan resin dan *mett* dipotong dengan *cutter* pada bibir cetakan agar rata dan rapi, sehingga ketika cetakan disambungkan bisa rapat.

e) Sambunglah cetakan dengan cara belahan cetakan yang telah dilapisi adonan resin dan *mett* tadi, digabungkan kembali sesuai dengan belahan awal, lalu diikat dengan potongan karet ban bekas ataupun kawat bendrat. Tuangkan adonan resin dengan katalis pada sambungan cetakan tadi hingga rata, setelah kering diulangi lagi hingga cukup tebal dan kuat dan biarkan hingga kering.

6) Membuka Hasil Cetakan

Membuka hasil cetakan adalah langkah untuk mengambil patung dari cetakan yang sudah menjadi benda keras (permanen). Caranya dengan memecahkan cetakan *gibs* tadi dengan alat pahat dan alat pukul yang dilakukan sedikit demi sedikit, perlahan-lahan dengan pukulan tidak terlalu keras, sehingga cetakan akan lepas dari patung yang ada di dalam cetakan.

7) Praktek *Merestorasi* Patung

Restorasi adalah praktek memperbaiki patung setelah dilepas dari cetakan. Patung yang baru dilepas dari cetakan yang belum tentu sempurna maka perlu diperbaiki, caranya dengan menambal dan menyambung bagian-bagian yang masih lepas. Perbaikan juga dilakukan dengan mengikir, menggrinda, dan mengamplas patung hingga bersih dan rapi. Patung yang mengalami kerusakan besar sebaiknya ditambal dengan bahan *fiberglass*. Tetapi jika kerusakannya kecil, misalnya berlubang, cukup ditambal dengan dempul *epoxy*.

Pekerjaan merestorasi patung ini sangat penting, sehingga memerlukan waktu yang cukup lama. Patung yang modelnya sangat bagus tetapi direstorasi dengan cara yang kurang teliti maka patung yang akan dihasilkan tidak akan baik. *Sumber : Drs. Muhajirin, Modul Belajar membuat Patung Teknik Cetak – Bahan Fiberglass, SMK N 3 Kasihan (SMSR Yogyakarta), 2008)*

8) **Grafis Seni (Graphics)**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengertian grafis adalah segala cara pengungkapan dan perwujudan dalam bentuk huruf, tanda dan gambar yang diperbanyak melalui proses pencetakan guna disampaikan kepada khalayak.
Ciri khas dari seni grafis adalah adanya proses penggandaan/reproduksi, karya dibuat lebih dari satu, artinya ada satu karya grafis asli, yang kemudian digandakan/diperbanyak agar bisa menjangkau masyarakat luas.

Sejarah grafis seni dimulai di Asia Timur terutama di China. Pertama kali digunakan untuk syiar agama pada saat itu dengan bahan pelepah kayu yang diukir kemudian diberi warna dan dicapkan. Selanjutnya di Eropa pun seni grafis berkembang di era kekaisaran Romawi. Pada masa itu orang membuat semacam stempel untuk dicapkan dalam jubah, pakaian pembesar kerajaan.

Di Indonesia grafis seni dimulai pada masa era kemerdekaan, para grafikus sebelumnya sudah terjun sebagai pelukis, seperti S. Sudjojono.

Secara teknik grafis seni dibagi menjadi empat yaitu cetak saring, cetak tinggi, cetak datar, dan cetak dalam.

Cetak* Saring *(serigraphy/sablon)

Cetak saring disebut juga sablon, teknik mencetak dengan memakai cetakan yang terbuat dari kasa (*screen*) yang dipasang pada *frame*.

Gambar 111. Menyablon
Sumber: Dokumentasi pribadi

Gambar 112. Kaos yang Disablon, karya Siswa SMSR Yogyakarta
Sumber : Dokumentasi pribadi

Kasa dibedakan dari rapat renggangnya pori-pori kasa, digunakan simbol T:

T 55 adalah kasa dengan pori-pori agak renggang, banyak meloloskan tinta. Kasa ini digunakan untuk menyablon tenunan kasar seperti handuk, karung.

T 90 adalah kasa dengan pori-pori agak rapat. Digunakan untuk mencetak kaos atau spanduk.

T 120 adalah kasa dengan pori-pori rapat. Digunakan untuk menyablon kertas, kulit atau permukaan kayu lapis.

T 150 adalah kasa yang dipakai menyablon *formika, fiberglass*, dan bahan imitasi lainnya.

Perupa terkenal yang banyak berkarya dengan teknik cetak saring antara lain Andy Warhol, Bridget Riley, Roy Lichtenstein, dan Edward Ruscha.

Cetak Tinggi

Cetak tinggi disebut juga cetak timbul, yaitu cara membuat acuan cetak dengan membuat gambar pada permukaan bahan cetakan secara timbul, dengan cara mencukil mengurangi permukaan bahan, membuang bagian bahan yang bukan menjadi acuan cetak. Contohnya pada Stempel/Cap.

Gambar 113. Proses Mencukil Acuan Cetak Teknik *Woodcut*
Sumber: Dokumentasi pribadi

Gambar 114. Grafis Seni Teknik Monoprint karya siswa SMSR Yogyakarta
Sumber: Dokumentasi pribadi

Bahan yang dipakai antara lain *hardboard*, papan MDF, karet, tripleks, tinta cetak grafis, rol cetak grafis.

Karya seni grafis cukilan kayu biasa disebut *woodcut* atau *monoprint* sangat digemari para grafikus.

Perupa grafikus yang terkenal antara lain Albrecht Durer, Kastuhista Hokusai, dan H. Holbein. Grafikus Indonesia antara lain Edi Sunaryo dan Andang Supriadi.

Teknik Drypoint

Proses teknik *drypoint* adalah lekukan atau torehan-torehan dibuat langsung di atas pelat seng atau tembaga dengan menggunakan jarum *drypoint* (baja berujung runcing). Pada waktu digunakan alatnya tidak didorong tetapi ditarik, seperti orang sedang menulis. Hasilnya adalah garis-garis yang lebih banyak menghasilkan tepi tepi tidak rata *(burr)* di sekitarnya. Bekas cetakan yang dihasilkan *burr* tersebut merupakan ciri khas teknik *drypoint*. Selanjutnya untuk proses pencetaka, permukaan plat tersebut dilumuri dengan tinta cetak grafis, lalu tinta dibersihkan dari permukaan plat, hanya tinta yang tertinggal berada di garis torehan dilanjutkan proses pencetakan. Plat logam diletakkan pada alat press bertekanan tinggi di atas lembaran kertas yang telah dibasahi/dilembabkan dengan air, selanjutnya dipres, maka kertas akan mengambil tinta dari garis hasil goresan jarum etsa. Demikianlah keseluruhan proses teknik *drypoint* pada karya grafis.

Gambar 117. Plat (klise) Teknik *Drypoint*
Sumber : Dokumentasi pribadi

Hasil cetakan reproduksi yang paling baik adalah yang pertama dicetak, karena *burr* belum tertekan, patah atau masuk ke dalam alur-alur goresan. Biasanya karya grafis teknik *drypoint* hasil goresannya spontan.

Seniman perupa terkenal yang banyak menghasilkan *karya drypoint* adalah Max Beckmann pelukis ekspressionis Jerman, Pablo Picasso dan Marc Chagall.

Teknik *Etching (Etsa)*

Etsa merupakan teknik cetak yang menggunakan plat tembaga, seng atau baja sebagai klise/media acuan cetak. Larutan yang digunakan untuk membuat klise adalah Nitrat (HNO3), karena larutan HNO3 bersifat korosif terhadap logam tembaga dan lainnya. Proses pembuatannya adalah plat tembaga ditutup dengan lapisan semacam lilin, selanjutnya lapisan tersebut digores dengan jarum etsa runcing,

agar bagian logamnya terbuka. Selanjutnya plat tembaga tersebut dicelupkan atau disapukan di atasnya dengan larutan HNO3, maka bagian plat tembaga yang telah digores dengan jarum etsa artinya bagian plat tembaga yang terbuka, tidak terlapisi lilin akan terkikis. Berikutnya plat dibersihkan dari sisa lapisan, kemudian proses pencetakan bisa dimulai. Permukaan plat tembaga dilumuri tinta cetak grafis, tinta dibersihkan dari permukaan plat tersebut, sehingga hanya tinta yang tertinggal yang berada di garis yang digores jarum etsa lalu plat logam diletakkan pada alat press bertekanan tinggi di atas lembaran kertas yang telah dibasahi/dilembabkan dengan air, selanjutnya dipres, maka kertas akan mengambil tinta dari garis hasil goresan jarum etsa dan karya grafis seni teknik etsa telah jadi.

Gambar 116. Alat Press Cetak Bertekanan Tinggi
Sumber: Dokumentasi pribadi

Gambar 117. Plat (Klise)Teknik Etsa
Sumber: Dokumentasi pribadi

Gambar 118. Karya Grafis Seni Teknik Etsa
Sumber: Dokumentasi pribadi

Teknik *Engraving* (Teknik Toreh)

Prosesnya adalah plat logam tembaga atau baja ditoreh dengan alat tajam atau runcing yang disebut *graver* atau *burr*, sehingga muncullah alur-alur (*furrows*) di kanan kirinya terdapat pinggiran yang tidak rata semacam tanggul (*known as burr*). *Burr-burr* ini akan ikut mengambil tinta.

I. Rangkuman Materi

Seni tradisi meliputi seni rupa tradisi dan seni pertunjukan tradisi. Seni modern mencakup proses berkesenian secara manual dan olah digital, meliputi seni musik, film, teater, dan animasi.

J. Refleksi

Kalian telah mempelajari periodisasi sejarah seni rupa Indonesia beserta bukti-bukti peninggalannya. Jika kalian ada hal-hal yang belum dipahami, pelajarilah kembali sebelum melanjutkan ke bab selanjutnya.

Pendidikan Karakter Anak Bangsa
Belajar berkesenian, baik kesenian tradisional maupun modern dapat memperhalus perasaan dan budi pekerti, sebagai sarana saling mengenal adat-istiadat dan budaya bangsa, antar bangsa, sehingga tumbuh rasa saling menghormati, menghargai seni budaya bangsa Indonesia dan mancanegara, pada akhirnya menciptakan perdamaian dunia.

K. Penilaian

1. Penilaian Sikap

Penilaian Sikap

Kompetensi Dasar	:	
Instrumen pengamatan sikap	:	cermat
Nama Siswa	:	
Kelas	:	
Jurusan/Program Studi	:	
Aktivitas Peserta Didik	:	Mendeskripsikan, mengidentifikasi dan mengamati

Lembar pengamatan

No.	Aspek perilaku yang dinilai : **Cermat**			Nilai	Keterangan
	Mendeskripsikan	Mengidentifikasi	Mengamati		

Penilaian Sikap

Kompetensi Dasar :
Instrumen pengamatan sikap : Percaya Diri
Nama Siswa :
Kelas :
Jurusan/Program Studi :
Aktivitas Peserta Didik : Bertanya, mengeksplorasi, Mengasosiasi, mengkomunikasikan/ menyajikan

Lembar Pengamatan

No	Aspek Perilaku yang dinilai : **Percaya diri**				Nilai	Ket.
	Bertanya	Mengeksplorasi	Mengasosiasi	mengkomunikasikan/menyajikan		

Catatan :
Kolom aspek perilaku diisi dengan angka yang sesuai dengan kriteria sbb :

1 = sangat kurang
2 = kurang
3 = cukup
4 = baik
5 = amat baik

Skor merupakan jumlah dari skor masing-masing aspek perilaku. Penilaian dapat dilakukan dengan kriteria sebagai berikut :

Skor minimum : 4 x 1 = 4
Skor maksimum : 4 x 5 = 20
Kategori penilaian : 5
Rentangan nilai : $\frac{20 - 4}{5} = 3{,}2$

Kolom keterangan dapat diisi dengan :

amat baik, bila jumlah skor 17 - 20
baik, bila jumlah skor 14 - 16
cukup, bila jumlah skor 11 - 13
kurang, bila jumlah skor 8 - 10
sangat kurang, bila jumlah skor 4 - 7

2. Penilaian tertulis

Tes tertulis adalah tes yang diberikan kepada peserta didik berupa soal dan jawaban dalam bentuk tulisan, baik berupa pilihan ganda maupun uraian.

Uji Kompetensi

Kerjakan di buku tugas kalian !

I. Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d di depan jawaban

1. Teknik pembuatan patung yang mana proses pembuatannya adalah membuang bagian-bagian bahan yang tidak essensial dengan jalan dipahat disebut …………
   a. Teknik Casting
   b. Teknik Modelling
   c. Teknik Carving
   d. Teknik Plastering

2. Pembuatan karya patung di sebelah ini menerapkan metode pembuatan patung …
   a. Teknik Carving
   b. Teknik Casting
   c. Teknik modelling
   d. Teknik Plastering

3. Prosesnya adalah lekukan atau torehan-torehan dibuat langsung di atas pelat seng atau tembaga dengan menggunakan jarum drypoint (baja berujung runcing). Pada waktu digunakan alatnya tidak didorong tetapi ditarik, seperti orang sedang menulis. Teknik grafis seni ini disebut ………
   a. Teknik Etching (Etsa)
   b. Teknik Drypoint
   c. Teknik Engraving
   d. Teknik Teknik Cetak Saring

4. Stempel/Cap, proses pembuatannya menggunakan ………
   a. Cetak Tinggi
   b. Cetak Dalam
   c. Cetak Datar
   d. Cetak saring

5. Kasa (screen) yang cocok digunakan untuk menyablon kertas, kulit, permukaan kayu lapis adalah ……...
   a. T 90
   b. T 55
   c. T 150
   d. T 120

Tugas Portofolio

Adakah di sekitar Anda usaha pembuatan karya seni patung atau bahkan seniman pematung? Apabila ada kunjungilah, mintalah bantuan Bapak/Ibu Guru untuk membuatkan permohonan perijinan resmi tertulis untuk melakukan observasi, wawancara, penelitian, dan penulisan. Buatlah kelompok penelitian dengan teman-teman kelasmu, bagilah tugas dengan baik dan adil. Lakukan wawancara, pendokumentasian, penulisan, penjilidan, dan presentasikan di depan kelas.

Lembar Isian

Acara	:	kunjungan ke studio pematung/usaha patung
Alamat	:	…………………
Jadwal kunjungan	:	Jam …… Hari ……Tgl ….. Bulan ……. Tahun ………
Tugas Siswa	:	1. Mengapresiasi karya seni patung
	:	2. Wawancara
Judul Karya Patung	:	…………………………..
Ukuran	:	…………………………..
Media/bahan	:	…………………………..
Tahun pembuatan	:	……………………………
Konsep Karya	:	bila tidak tercantum dalam katalog ataupun label karya, dapat diperoleh melalui wawancara

Daftar pertanyaan kepada pematung (Bapak/Ibu …………………)

Riwayat Hidup

1. Kapan dan dimana Bapak/Ibu dilahirkan?
2. Siapa nama kedua orang tua Bapak/Ibu?
3. Diantara kakek dan nenek serta kedua orang tua Bapak/Ibu adakah yang berbakat atau perhatian terhadap seni patung?
4. Sewaktu bersama orang tua adakah dorongan atau perhatian dari orang tua Bapak/Ibu sewaktu membuat karya patung?
5. Apakah cita-cita Bapak/Ibu ketika masih kecil?
6. Adakah diantara saudara atau famili Bapak/Ibu yang menjadi pematung?
7. Kapan Bapak/Ibu mulai mematung?

Pendidikan

1. Pendidikan formal apa sajakah yang telah Bapak/Ibu tempuh?
2. Sewaktu kecil apakah Bapak/Ibu sudah senang mematung?
3. Bentuk patung apakah yang paling bapak/Ibu senangi?
4. Sewaktu kecil apakah Bapak/Ibu sudah mendapat bimbingan mematung?
5. Bila sudah mendapat bimbingan, sejak kapan dan dimana? Serta oleh siapa?
6. Organisasi atau sanggar seni rupa apa yang pernah Bapak/Ibu masuki/ikuti?
7. Sejak kapan dan dimana Bapak/Ibu mengikuti pendidikan seni patung, baik formal maupun informal?
8. Berapa tahun Bapak/Ibu mengikuti pendidikan tersebut?
9. Gelar serta penghargaan apa sajakah yang pernah Bapak/Ibu peroleh?

Lingkungan

1. Adakah dorongan yang dirasakan Bapak/Ibu dari lingkungan sekitar dalam berkarya?
2. Lingkungan yang seperti apakah, yang bagaimana serta apa saja yang dapat menggerakkan Bapak/ibu dalam berkarya?
3. Adakah pengaruh dari pergaulan, pendidikan, buku-buku, diskusi dan sebagainya dalam lukisan yang Bapak/Ibu ciptakan?
4. Adakah pengaruh dari alam, hasil kebudayaan baik yang berupa pikiran maupun fisik pada lukisan bapak/Ibu?

Aktifitas Mematung

1. Sejak kapan Bapak/Ibu mulai mematung secara rutin?
2. Media apa yang Bapak/Ibu pakai sewaktu mematung?
3. Pengalaman apakah yang paling berkesan selama Bapak/Ibu mematung?
4. Mohon penjelasan dari landasan berpikir dan konsep karya patung Bapak/Ibu.
5. Tahun berapa pertama kali Bapak/Ibu pameran patung, baik pameran bersama maupun pameran tunggal?
6. Bagaimana tanggapan kritikus dan pengamat seni terhadap karya seni patung Bapak/Ibu?
7. Adakah pesan atau misi tertentu yang ingin disampaikan lewat karya seni patung Bapak/Ibu?
8. Piagam atau penghargaan apa saja yang pernah Bapak/Ibu peroleh?
9. Karya patung yang sudah terselesaikan apakah selalu berhasil menurut penilaian Bapak/Ibu
10. Material atau alat-alat apa sajakah yang sering Bapak/Ibu-gunakan dalam mematung?
11. Adakah maksud-maksud tertentu dalam penggunaan material dan alat-alat tersebut?
12. Teknik-teknik mematung apa sajakah yang Bapak/Ibu gunakan dalam membuat karya patung?
13. Kapan dan dimana pameran seni patung yang pernah-Bapak/Ibu lakukan?
14. Kapan waktu yang baik menurut Bapak/Ibu dalam menuangkan ide dalam membuat karya patung?
15. 1Selain mematung, adakah karya seni rupa lain yang Bapak/Ibu cipta

DAFTAR PUSTAKA

Agung Suryahadi, Dr., 2008 B.S.E,"*SENI RUPA" Untuk Sekolah Menengah Kejuruan"* Jakarta : Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah

Echols John M , Hassan Shadily Hassan *," Kamus Inggris – Indonesia",*

Muhajirin, Drs.,2008," *Belajar membuat patung teknik cetak bahan – fiberglass"*, Yogyakarta :SMSR Yogyakarta.

Murianto R.A. Drs. dkk.,1982"*Tinjauan Seni Rupa I"*,Jakarta : Depdikbud

Sahman Humar, Drs.,1993,"*MENGENAL DUNIA SENI RUPA*", Semarang : IKIP Semarang Press

Sativa Oryza,2013, *Tugas KKPI,"Tugas Power Point Jenis Animasi*", SMSR Yogyakarta

Setiawati Rahmida dkk.,2007,"*SENI BUDAYA I*, untuk SMK Kelas X",

Soepono Pr.,1992,"*Dasar-dasar Melukis Teknik Basah*", Jakarta: Sp. MA

Soedarso, 1990, "*TINJAUAN SENI Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*", Yogyakarta : Saku Dayar Sana

Sudarmo M, Wiyadi Drs., "*Sejarah Seni Rupa Indonesia I*", Depdikbud, Jakarta, 1983

Vida Amara, 2013,"*Tugas KKPI Teknik Pembuatan Animasi",* SMSR Yogyakarta

---------------------------2007. *Model Penilaian Kelas Kurikulum Tingkat satuan Pendidikan SMK* ", Jakarta, Kementerian Pendidikan Nasional; BSNP Badan Standar Nasional Pendidikan.

--------------------------*Bahan Evaluasi Belajar SENI BUDAYA Kelas XI Semester Gasal* Buku Pegangan Guru,"", Surakarta : Penerbit Cahaya Mentari

--------------------------*Panduan Museum Sono Budoyo* Yogyakarta

Dinas Pendidikan Propinsi DIY : Yudhistira.

Workshop Batik di Rumah Budaya Babaran Segoro Gunung Banguntapan Bantul 2013 juga : 123rf.com

disporbudpar.cirebonkota.go.id/
elib.sman1subang.sch.id
en.wikipedia.org
Foto dokumentasi penyusun modul
ilmipenulis.wordpress.com/
sosiosejarah.com
http://1.bp.blogspot.com/MUkteNcXRYQ/T3ffSp7_v8I/AAAAAAAAAEw/Eb9Lguxzz_0/s1600/251473_236641856369429_100000708481797_784070_3891875_n.jpg
wisnujadmika.files.wordpress.com/2013/02/alat-serpih1wacananusantara-org1.jpg
http://livebeta.kaskus.us/thread/000000000000000001986973/lounge-sejarah-musik-barat Posted byyogiegugun on March 29, 2012
id.wikipedia.org
mojokertokab.go.id
winteronyou.blogspot.com/…/kamasan-lukisan-klasik
www.isi-dps.ac.id/.../seni-lukis-kamasan/
www.klungkung kab.go.id/…/lukisan-desa-Kamasan
www.oganilirkab.go.id
www.slideshare.net/.../tinjauan-sejarah-seni-rupa-di Indonesia